

五大折磨

Livret de scénario 4

L'Appel de Cthulhu

Les 5 Supplices

Éditions Sans Détour

LES 5 SUPPLICES
LIVRET 4

Auteur : Samuel Tarapacki
Relecture : Christophe Ployon, Isabelle Donné
Relecture maquette : Elise Lemai
Relecture technique et adaptation V7 : Grégory Privat
Traduction documents d'époque : Denis Huneau
Illustrations et couvertures : Loïc Muzy
Direction artistique : Christian Grussi, Olivier Trocklé et Loïc Muzy
Mise en page : Julien de Jaeger
Aides de jeu : Lisette Hanrion & Olivier Trocklé

Ne peut être vendu séparément de l'édition boîte de la campagne "Les 5 Supplices"
Imprimé en Chine par Whatz Games Co. Ltd - Édition et dépôt légal : Juillet 2016

EDITIONS SANS-DETOUR

LES 5 SUPPLICES – LIVRET 4

DAIREN, AVANT-POSTE JAPONAIS

Hôtel Yamato – Sociétés Secrètes – Captif – Poissons qui Marchent

Investigation	3/5
Action	4/5
Exploration	2/5
Interaction	3/5
Mythe	2/5

Style de jeu : Aventure occulte
Difficulté : Confirmé
Durée estimée : 4-6h
Nbre de joueurs : 3 à 5
Type de personnages : tout investigateur
Époque : Septembre 1931

En quelques mots...

Après un long périple en avion depuis Paris, les investigateurs parviennent à Dairen, leur destination aux portes de la Mandchourie. De là, ils doivent rejoindre la ville de Bayuquan, un peu au nord, afin d'y retrouver un vieil aveugle capable de leur faire rencontrer Agaï Chen, le maître tatoueur qu'ils recherchent.

Durant leur séjour à Dairen, les investigateurs peuvent rencontrer les personnages influents et historiques de cette région du monde, mais surtout ils peuvent tenter d'en apprendre plus sur le mystérieux « Captif de Dairen », un prisonnier de Sayk Fong Lee tombé entre les mains des Japonais. Ils découvrent ainsi l'influence des sociétés secrètes japonaises et surtout l'existence de l'Océan Noir, dirigée par de mystérieux « Poissons qui Marchent », des profonds conduits par un espion à la solde des Japonais : Tsatoba.

Les investigateurs arrivent aux portes de la Mandchourie.

Les protagonistes

L'Océan Noir

L'Océan Noir est une société secrète japonaise dirigée par des profonds. Elle ambitionne d'acquérir le contrôle de toutes les eaux entre le Japon et la Chine, et œuvre à l'implantation de colonies sur les côtes de cette région.

Tsatoba

Tsatoba est un profond. Il dirige les actions de l'Océan Noir dans la péninsule. Officiellement, il est capitaine de la marine japonaise, mais est en réalité le puissant Shaman des « Poissons qui Marchent » et veut acquérir les pouvoirs de Sayk Fong Lee.

Le captif de Dairen

Dans son repaire secret de Dairen, Sayk Fong Lee retenait une maigre bête de la nuit. Avec la prise de contrôle de la région par les Japonais, ce repaire est tombé entre les mains de l'Océan Noir. Les profonds détiennent toujours la créature prisonnière.

L'armée japonaise

À quelques jours de l'invasion de la Mandchourie, l'armée japonaise est omniprésente et contrôle les allées et venues des étrangers et des ressortissants chinois. Pourtant, rien n'indique que l'armée va se mettre en route le 18 septembre 1931.

L'Arcane des Cinq Supplices

Dans un repaire sous la ville chinoise, les Japonais tentent d'animer l'Arcane dérobé à Sayk Fong Lee. Mais ils n'ont pas encore toute la connaissance occulte leur permettant de réussir.

Résumé des épisodes précédents

À Paris, les investigateurs ont découvert une étrange Arcane de suppliciés puis ont croisé la route d'une délégation mandchoue conduite par le terrifiant Sayk Fong Lee. Ce sorcier est venu à Paris pour enlever Liu Chen, la petite-fille d'un tatoueur chinois, et pour dérober des reliques chinoises à Louis Lonsdale, employeur de Meï Fang, une belle conservatrice.

Ils furent ensuite approchés par une société secrète chinoise et par un agent français, Georges Guédon. Ils affrontèrent l'ombre d'un cerf-volant qui disparut dans le tatouage de Louis Lonsdale, suivie par celle du chef de la société secrète chinoise : Guang Ying.

On leur demande de se rendre en Mandchourie afin de retrouver le maître tatoueur, alors que Sayk Fong Lee retient sa petite fille en otage. Durant leur voyage, ils suivent « La piste des moines chrétiens », en apprennent plus sur la puissance du légendaire Necronomicon, et découvrent l'existence d'un mystérieux bateau cargo orné d'un « étrange hippocampe ».

Frise chronologique

Anticipons un peu sur les épisodes à venir et rappelons que les Japonais envahissent la Mandchourie le vendredi 18 septembre 1931. À cette date, la trame de la campagne prévoit que les investigateurs se soient déjà rendus dans le village de Bayuquan (mais cela peut ne pas être le cas). Les voyageurs ont toujours l'objectif de rattraper et doubler Sayk Fong Lee. Ils ont donc une toute petite journée pour explorer Dairen et filer au plus vite vers le nord.

16 septembre 1931

Les investigateurs quittent Shanghai à l'aube. Ils peuvent stopper à Port Arthur ou se poser directement à Dairen. Nous allons considérer qu'ils peuvent arriver à Dairen à la mi-journée.

Après-midi

Ils s'installent à l'hôtel et peuvent y croiser des personnages historiques.

Le prochain train pour Bayuquan part le lendemain en fin de matinée.

Fin d'après-midi

Ils prennent contact avec l'antiquaire de l'hôtel, qui les met sur la piste du captif de Dairen.

Soirée

Les investigateurs peuvent tenter de s'infiltrer dans le repaire. Ils sont accompagnés de Georges Guédon, qui meurt dans l'affrontement avec des profonds !

17 septembre 1931

Les investigateurs partent pour Bayuquan (cf. chapitre suivant *Le Rivage aux* Sépultures, p. 32). Dans l'après-midi, ils rencontrent l'aveugle Guang Ying et affrontent à nouveau les profonds.

18 septembre 1931

Les Japonais envahissent la Mandchourie (chapitre suivant).

Comme on le voit, les investigateurs ne doivent pas perdre de temps. Mais cela est vrai depuis leur départ de Paris.

Enjeux et récompenses

- **Obtenir les moyens de circuler en Mandchourie.** Cela n'est pas très compliqué, mais c'est essentiel. Les investigateurs doivent obtenir les autorisations de circuler sur le territoire. Ils peuvent compter sur le soutien de Georges Guédon pour les obtenir.
- **Trouver le captif de Dairen.** À l'origine, Sayk Fong Lee retenait son captif dans l'un de ses repaires secrets construits dans les sous-sols de Dairen. Le captif est aujourd'hui le prisonnier de la secte de l'Océan Noir, depuis que les Japonais ont pris la ville. Ce captif n'est pas humain.
- **Identifier « l'Océan Noir** ». L'Océan Noir est une société secrète japonaise historique prônant la suprématie du Japon sur les mers orientales. Dans notre histoire elle est dirigée par des profonds, ennemis de Sayk Fong Lee malgré l'alliance secrète qu'il entretient avec Tokyo.
- **Découvrir la présence des « Poissons qui Marchent** ». S'ils décident de rechercher le Captif de Dairen, les investigateurs peuvent découvrir un ancien repaire de Sayk Fong Lee tombé aux mains des profonds.

Ambiance

Avant de découvrir la Chine traditionnelle qu'ils peuvent imaginer trouver en arrivant en Mandchourie, les investigateurs doivent quitter la ville nouvelle érigée dans le Japon moderne. Deux mondes s'affrontent déjà pour cette portion du monde : une nation colonialiste et militarisée entend dominer une Chine archaïque et traditionnelle.

Nous ne sommes plus en occident bien sûr, mais nous ne sommes pas encore dans la Chine au passé millénaire. D'un côté, les hôtels au dernier confort accueillent les voyageurs, de l'autre, des centaines de jonques forment des villages lacustres le long des quais. D'un côté, des immeubles imposants dominent de grandes avenues, de l'autre des bâtiments de bois s'alignent le long de ruelles en terre battue. Dairen est encore cosmopolite. Pour faciliter les affaires et les contrôles, on y parle chinois, japonais, anglais, etc.

Dairen n'est que le seuil de la Mandchourie. Pour entrer vraiment dans le pays, il faut quitter la ville.

La Mandchourie, une terre inconnue

Comme pour ses propres colonies, dont les expositions ne lui apportent qu'une connaissance déformante et naïve, l'Européen n'a qu'une vision caricaturale de l'Extrême-Orient. Chine, Mandchourie, Corée et Japon se mêlent en une cartographie approximative, peuplée de petits hommes aux yeux bridés coiffés d'une natte et allant en pyjama noir.

Pour les Européens de cette époque, le nom de Mandchourie résonne comme celui d'une vaste terre sauvage, parcourue par des hordes de cavaliers conduits par de sanguinaires seigneurs de guerre. On imagine des villages de pagodes accrochées aux parois de hautes montagnes et des palais semblables à ceux décrits dans *Le Livre des Merveilles* de Marco Polo, dont le périple est encore cité dans les écoles de la république.

Les côtes

Pour les voyageurs arrivant par bateau, les ports d'immigration sont Port Arthur, Dairen et Niu Chuang, au nord du golfe.

Les enjeux stratégiques de ces ports pour leurs propriétaires successifs, russes, allemands, chinois ou japonais, en ont fait des sites plutôt bien équipés pour le transfert des marchandises et la défense côtière.

Ces villes contribuent à leur manière à véhiculer une image traditionnelle de la Chine. Les anciens quartiers côtoient les villes nouvelles, mais les ports sont encore envahis de villages flottants constitués de jonques et de sampangs, tandis que des milliers de coolies s'activent sur les docks à décharger les cargos.

C'est pourtant bien par la mer que l'on peut entrer en Mandchourie. Les Japonais interdisent le survol de leur territoire et la Russie contrôle plus que jamais le Transsibérien.

Les chemins de fer

Depuis que la Russie est devenue stalinienne, il est téméraire de vouloir se rendre en Mandchourie par le Transsibérien. Pour autant, l'économie et le transport s'articulent autour d'un réseau ferroviaire dont les nœuds essentiels sont Mukden, par laquelle passe tout le trafic en provenance du sud et de la Chine, et Harbin, qui voit passer le



trafic du nord ainsi que celui provenant de la Russie. C'est donc par la voie ferrée que les entrepreneurs et les voyageurs circulent en Mandchourie.

Il existe essentiellement deux compagnies de chemin de fer en Mandchourie :

- Le **Chinese Eastern Railway** (CER), également connu sous le nom de Chinese Far East Railway, connecte le chemin de fer mandchourien au Transsibérien russe.
- La **South Manchuria Railway Company,** fondée par le Japon en 1906, raccorde le réseau du sud de la péninsule au CER.

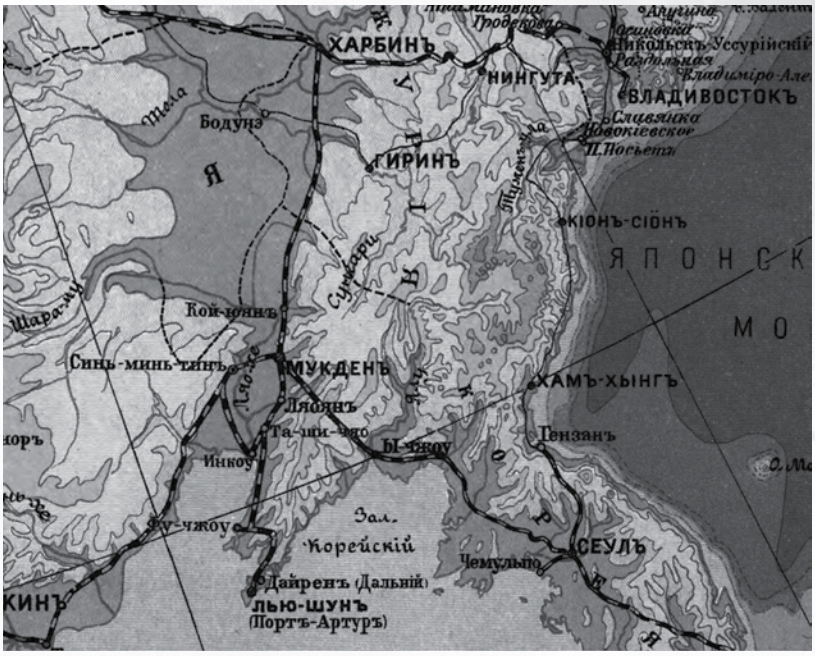
L'intérieur des terres

Le tracé du chemin de fer mandchou épouse les contours de la géographie du pays.

- À l'est de l'axe Mukden/Harbin, la Mandchourie est constituée de larges montagnes et de gorges. C'est un territoire sauvage à peine exploré et cartographié. On y trouve quelques clans prêtant encore allégeance à l'ancien pouvoir central de Harbin, héritage des empereurs défunts. La région est difficilement contrôlable, mais quelques lignes ferroviaires tentent de s'y implanter jusqu'à la mer. Pourtant, ces montagnes abritent des ressources minières qui attisent la convoitise des Japonais.
- À l'ouest de l'axe Mukden/Harbin, une vaste plaine constitue le grenier de la Mandchourie. C'est dans cette région que se concentre l'essentiel de la population rurale du pays, ce qui en fait l'un des principaux enjeux des rivalités entre les nations.
- Plus à l'ouest encore débutent les reliefs de la Mongolie, qui conduisent aux hauts plateaux et au désert de Gobie.
- Vers le nord se trouve la puissante Russie à la frontière poreuse et qui attend les ordres de Moscou pour se ruer dans les plaines du sud.

Un climat rude

La Mandchourie connaît un climat continental. Durant les mois d'été, dans la plaine, les températures moyennes sont de



20 °C. Mais à partir de la mi-septembre, elles chutent à 10 °C et passent sous le 0 jusqu'à fin mars. Dans le nord du pays, durant des hivers froids et très secs, il fait -20 °C et jusqu'à -30 °C dans certaines régions reculées.

Le pays bénéficie des flux de la mousson d'été et les précipitations annuelles vont de 1 000 mm jusqu'à 2 500 mm dans les montagnes de l'est. Elles se raréfient vers l'ouest et dans le désert de Gobi, où il tombe moins de 300 mm d'eau par an.

Flore et faune

Le pays est en partie occupé par de vastes forêts de bouleaux, de saules et d'érables. Le climat est également favorable au développement des pêchers, pommiers, abricotiers et noisetiers. Les plaines de Mandchourie accueillent les rosiers, lys et muguets. En altitude, les montagnes se couvrent de pins.

Au sud-est se trouve le ginseng à cinq feuilles, dont la racine constitue un analeptique. On cultive également le millet, dont on réduit la graine en farine pour l'alimentation et qu'on fait fermenter pour constituer une boisson.

Les espèces les plus répandues dans la région sont un bœuf à grandes cornes et plusieurs genres d'antilopes (saïga, tseyraïn, etc.). Les forêts sont parcourues par les cervidés et les cochons sauvages. Les pâturages des montagnes nourrissent des chèvres et des variétés de chevrotains. Les régions les plus austères abritent de nombreuses variétés de petits rongeurs, comme les musaraignes et les hérissons. Au nord et à la frontière de la Mongolie, on trouve les chevaux, les yacks et parois le chameau à l'épaisse fourrure.

Historique de la Mandchourie

Les origines

Les fouilles archéologiques ont montré que la région de Harbin, au cœur du pays mandchou, était déjà habitée il y a 22 000 ans. Une douzaine de groupes ethniques prospèrent dans toute la région et édifient leurs royaumes : le premier royaume coréen de Ko-Choson et les royaumes Khitans, qui fondent la dynastie Liao en Mandchourie. Ils sont renversés par les Jurchens pour fonder la dynastie Jin (1115-1234), qui contrôlera une partie du nord de la Chine et de la Mongolie.

La fondation

La première capitale Jin, Shangjing, est établie à proximité de l'actuelle Harbin. À l'époque ce n'est qu'une ville de tentes, mais l'empereur Wuqimai lance un projet de construction de ville s'inspirant de Bianjing (l'actuelle Kaifeng), la capitale des Song du nord. En 1127, les Jin prennent Bianjing et emportent ses trésors et ses dignitaires jusqu'à leur capitale naissante. Mais en 1234, les Mongols de Genghis-Khan font tomber la dynastie Jin. À son tour, la dynastie mongole Yuan est renversée par la dynastie Ming en 1368.

Vers 1580, le chef jurchen Nurhaci (1558-1626) unifie les tribus de Mandchourie. En quelques années il prend le contrôle de la Mandchourie. Les tribus sont désormais appelées les Mandchous. En 1616 Nurhaci est proclamé Khan et fonde la dynastie des Jin postérieurs, qui devient la dynastie Qing en 1636.

En 1644, les Mandchous de la dynastie Qing prennent Pékin. Ils renversent la dynastie Ming et prennent le contrôle de toute la Chine.

En 1689, le traité de Nertchinsk fixe la frontière nord avec la Sibérie russe. Mais la Chine des Mandchous s'affaiblit et cède régulièrement des parties de son territoire aux Russes. À partir de 1900, la Mandchourie est divisée en deux, la partie russe devient la « Mandchourie extérieure » et la partie chinoise, la « Mandchourie intérieure », celle que l'histoire retient.

Le Japon colonialiste

Après la guerre russo-japonaise de 1904-1905, la Russie cède Port Arthur et Dairen aux Japonais, ainsi que la ligne de chemin de fer de Port Arthur à Tchang-Tchoun, qui prit le nom de chemins de fer sudmandchouriens. Pour protéger leurs lignes respectives, les deux parties maintiennent par traité une force armée de 15 gardes par kilomètre. Les gardes japonais de cette région prennent le nom d'armée du Kwantung. Ils sont 30 000 en 1928.

Le seigneur de la guerre mandchou

La Mandchourie est sous la domination du seigneur de la guerre de Mukden, Zhang Zuolin, qui meurt dans un attentat en 1928. Son fils, Zhang Xueliang, prend sa place et se rallie au gouvernement du Kuomintang. Il fait construire de nouvelles lignes qui viennent concurrencer les chemins de fer sudmandchouriens. Ses activités irritent les Japonais qui déclenchent « l'incident de Mukden » le 18 septembre 1931.

L'histoire à venir

Le Japon envahit la Mandchourie en quelques semaines. Le 1er mars 1932, il proclame l'indépendance de la Mandchourie qu'il nomme Mandchoukouo. L'empereur fantoche Pu Yi est placé à sa tête. Mais en 1933, la Société des Nations ne reconnaît pas le Mandchoukouo. Le Japon quitte la Société des Nations.







Affiche japonaise de propagande anti-russe

Dairen, avant-poste japonais

Rappel des objectifs

Les investigateurs sont venus en Mandchourie pour trouver Agaï Chen, le maître tatoueur grand-père de Liu Chen. L'unique piste dont ils disposent les conduit à Bayuquan, une ville de pêcheurs plus au nord.

Si possible, il leur faut également établir le contact avec les Gardiens du Dernier Sacrilège établis dans la région et qui pourraient les aider à affronter Sayk Fong Lee. Mais ils ignorent de quelle manière.

L'aéroport de Dairen

Depuis que les Japonais ont déplacé l'attractivité économique de Port Arthur à Dairen, la ville dispose d'une piste permettant de recevoir les avions commerciaux. En l'occurrence, elle permettra aussi de faire décoller des appareils militaires…

Un rapide coup d'œil par le hublot informe les investigateurs que l'aéroport est fortement militarisé. Des bunkers de sacs de sable balisent les environs, des engins blindés sont stationnés un peu partout et des militaires en armes patrouillent autour et dans les bâtiments. Rien d'alarmant, c'est l'état l'alerte minimal pour l'armée du Kwantung.

L'avion des Occidentaux est rangé non loin des bureaux de l'immigration et deux soldats japonais affectés au transit des voyageurs leur font comprendre qu'ils doivent emporter immédiatement leurs bagages avec eux pour les contrôles d'identité.

L'adieu à l'équipage

La mission de l'équipage du Fokker est terminée. Pilote et mécanicien se séparent des investigateurs. Ils séjournent dans les baraquements de l'aéroport avant de repartir rapidement, toujours aux ordres de l'État français.

Note au Gardien

Cette campagne ne prévoit pas que les investigateurs aient à nouveau besoin des services de cet équipage. Mais selon la tournure des évènements, le Gardien peut les faire intervenir à nouveau. Par exemple, ils peuvent leur porter secours s'ils se retrouvent sans ressource en Mandchourie. Dans ce cas, il faudra argumenter du fait que la France a tenté de suivre les déplacements des investigateurs sur le territoire et est parvenue à les retrouver, informée par quelques espions.

L'interrogatoire des investigateurs

Les voyageurs sont conduits dans les halls d'attente de l'immigration. Le vaste bâtiment est constitué de piliers d'acier entre lesquels sont élevés des murs de briques. Le toit de tôle laisse pendre quelques luminaires poussiéreux, oscillant dans les volutes de fumée des cigarettes des étrangers. Les Occidentaux sont séparés des Chinois par une cloison de planches située au milieu de la salle.

Un fonctionnaire remet à chaque investigateur un formulaire d'entrée dans le territoire (cf. p. 8). Il convient de le remplir avant de passer à la suite. Après de plus ou moins longues minutes, un officier japonais fait un geste de la main à l'un des investigateurs qui est conduit dans une petite pièce. (Le Gardien n'est pas tenu de faire jouer la scène à chaque investigateur, mais il peut être amusant de mettre l'un d'eux sous tension pour faire monter son stress.)

Avec un mépris certain, l'officier lance ses répliques d'un ton sec. Il n'hésite pas à reposer plusieurs fois les mêmes questions, par distraction, pour noter des compléments d'information, ou pour vérifier que l'investigateur reste cohérent (cf. encadré Capitaine Tomo, p. 8).

« Papiers ! »

« Comment vous appelez ? »

« D'où venez-vous ? »

« Vous venir seul ? Pourquoi ? »

« Pourquoi vous venir en Mandchourie ? »

« Travail ? Voyage ? Pourquoi ? »

« Où allez-vous en Mandchourie ? Pourquoi ? »

« Vous connaître quelqu'un ici ? Un guide ? Un contact ? »

« Qui sont les gens avec vous ? Ils font quoi ? »

« Vous amenez de l'argent ? Combien ? Pourquoi faire ? »

« Vous partir quand ? Pourquoi vous restez tout ce temps ? »

« Vous devez aller à l'hôtel Yamato ! C'est obligé ! On doit pouvoir vous trouver facilement ! C'est contrôlé ! »

Témoignage « La Mandchourie »

« Nous entrons dans la Mandchourie, que les Chinois appellent Taoung-Ta-Dzé, c'est-à-dire Tatarie orientale. Cette province, qui est presque entièrement assimilée aux parties directes de l'Empire chinois, est bornée au nord par la Sibérie, dont elle est séparée par les monts Jablonnoï ; à l'ouest par la Mongolie, dont la séparent en partie les monts Khing-Ghan et un affluent du Soungari ; au midi par la Corée, dont elle est séparée par les monts Chan-Alin et par le golfe de Leao-Toung ; à l'est par la mer du Japon. Sa longueur paraît être de 2 000 kilomètres et sa largeur de 1 300. Les montagnes de la Mandchourie sont d'abord, au nord, les monts Jablonnoï, dont les pentes sont couvertes de forêts et dont les flancs sont riches en métaux. À ces montages se rattachent probablement, à travers le Saghalien, les monts Khing-Gha, sur lesquels on n'a que de vagues renseignements. De l'embouchure du Saghalien part, du nord au sud, une chaîne qui longe la mer du Japon, peu élevée, mais connue et qu'on appelle monts Ketchen. Elle ne paraît se rattacher aucunement aux montagnes de l'Asie septentrionale. Vers l'embouchure du Toumen-Oula, elle pénètre dans l'intérieur du pays sous le nom de Chan-Alin ou de Tchan-Pe-Chan, et va se terminer dans le golfe de Leao-Toung. Ces montagnes occupent une étendue de 400 kilomètres, sont couvertes à leur base de forêts impénétrables ; on arrive au sommet en traversant des neiges et des glaces qui paraissent perpétuelles ; leur crête se termine par un plateau que dominent cinq pics très élevés, au pied desquels s'étend un lac de 16 kilomètres de superficie. Cette chaîne est célèbre chez les Mandchous, parce que c'est dans leur voisinage que leurs différentes hordes se sont formées en corps de nation. À elles se rattachent les monts Pepi-Chan, qui forment la charpente de la Corée.

Le principal fleuve de la Mandchourie est le Saghalien, ou Amour, dont le bassin est formé au nord par les monts Jablonnoï, au sud par un contrefort des monts Khing-Ghan et par les monts Ketchen. Le Saghalien prend sa source dans les monts Bakhakentaï, par deux grandes rivières qui coulent d'abord en sens inverse, l'Onon ou Chilka, traversant le territoire russe ; le Keroulen ou Argoun. Sur la limite des empires russe et chinois, il devient un fleuve unique, qui passe à travers les monts Khing-Ghan, coule de l'ouest à l'est en inclinant au sud, passe à Saghalien-Oula et traverse la Mandchourie. Arrivé à Djafi-Kajan, il est empêché par les monts Ketchen de rejoindre la mer, remonte au nord jusqu'à l'extrémité de ces montagnes, et finit dans la mer d'Okhotsk, par un grand golfe qui ferme à l'est l'île Tarrakaï. Son cours est de 2 800 kilomètres. Il est profond, tranquille, ne présente aucun obstacle à la navigation, et a ses rives bordées de forêts magnifiques et habitées par des populations à demi sauvages. »

Géographie universelle de Malte-Brun

Théophile La vallée – Furne et Cie éditeurs – 1856.











Capitaine Tomo

Officier de contrôle d'entrée dans le territoire

Autoritaire, discipliné, inflexible

Il n'est pas marqué du Sceau du Dragon.

En effet, les Occidentaux ont obligation de prendre une chambre à l'hôtel Yamato. Ce lieu de séjour unique permet aux autorités japonaises de contrôler plus facilement les déplacements. L'officier décroche son téléphone et annonce la venue des Occidentaux, en précisant leur nombre et en écorchant leur nom. Il leur indique que l'hôtel a ordre de confirmer la venue des occidentaux et de rendre compte par téléphone.

Tout manquement à cette règle entraînera des sanctions.

« *Bienvenue à Dairen* ! »

Plus tard : le Gardien peut faire intervenir les services de renseignement japonais pour contrôler les informations fournies par les étrangers. L'investigateur doit remplir à nouveau le même document, qui sera comparé au précédent pour s'assurer qu'il n'y a pas d'incohérence.

Meï Fang contrôlée

La jeune Chinoise est interrogée en chinois par un agent de l'immigration. Les tampons officiels sur son passeport confirment son départ de Chine pour la France ainsi que son retour. Ils semblent témoigner du fait que Meï Fang est effectivement en déplacement pour se procurer des antiquités chinoises. Mais l'agent veut en avoir le cœur net et pousse l'interrogatoire. Il annote divers documents, puis laisse repartir la jeune fille.

Note au Gardien

La durée de cet interrogatoire peut varier selon la nécessité de retarder ou pas les investigateurs. Tout dépend de leur avancement par rapport à la frise chronologique prévisionnelle (p. 4).

Le sort de Wemang

Wemang est le séide trouvé à Djask par les investigateurs durant leur voyage. S'ils parviennent à Dairen avec ce personnage, il attire immédiatement l'attention des autorités japonaises. Il est immédiatement séparé du reste du groupe. Les investigateurs peuvent demander des nouvelles de ce Chinois (au risque d'attirer un peu plus l'attention), mais ils ne le reverront pas vivant.

Pour le Gardien, voici en bref ce qui lui arrive. Ce déroulé permet d'informer les investigateurs s'ils demandent des nouvelles :

- Il est emmené dans les bureaux de l'immigration pour un contrôle d'identité.
- Il est fouillé et l'on découvre ses tatouages réalisés par Sayk Fong Lee.
- Il est interrogé par les Japonais qui détectent rapidement des invraisemblances dans ses réponses.
- Les espions de l'Océan Noir informent Tsatoba, qui se fait remettre le prisonnier par la voie officielle.
- Il est conduit dans l'ancien repaire de Sayk Fong Lee. Interrogé et placé dans l'Arcane des Cinq Supplices, où il meurt des effets de son supplice (cf. *L'arcane impie*, p. 26).

Bien évidemment, l'Océan Noir va essayer d'en apprendre un peu plus sur ces investigateurs qui ont débarqué avec l'un de leurs ennemis.

Aide de jeu 03
Formulaire d'entrée dans le territoire



Formulaire d'entrée dans le territoire

№ 131

Ville de :
Date :

照 護

Nom
Prénom
Nationalité
Date de naissance
Lieu de naissance
N° de passeport
Date d'entrée sur le territoire
Profession
Adresse dans le pays d'origine
Traitement médical en cours
Motif de la venue dans le territoire
En cas de déplacement professionnel :
• Nom et prénom de votre contact sur le territoire
• Adresse de votre contact sur le territoire
• Profession de votre contact sur le territoire
Adresse dans le territoire
Nom et prénom de la personne chez qui vous résidez
Date de la précédente entrée dans le territoire
Date de départ prévue
Raisons du déplacement dans le territoire
Nature et montant des devises à l'entrée du territoire

Nom du conjoint
Prénom du conjoint
Nationalité du conjoint
Date de naissance du conjoint
N° de passeport du conjoint
Condamnations par un tribunal japonais
Condamnations par un tribunal sur un territoire sous mandat d'administration japonaise
Si vous êtes un élu dans votre pays d'origine
• Quel mandat exercez-vous ?
• Durée du mandat
• Fin d'exercice du mandat
• Contact dans l'ambassade ou consulat
• Vos contacts auprès des représentants politiques sur le territoire
Si vous êtes dans l'armée ou réserviste de l'armée
• Votre grade
• Votre fonction
• Votre mission sur le territoire
• Signataire de votre ordre de mission
• Votre officier de liaison sur le territoire
Si vous venez sur le territoire pour exercer des fonctions officielles
• Nature des fonctions
• Durée de vos fonctions
• Votre contact auprès des autorités japonaises
• Votre contact auprès de l'ambassade ou du consulat

承發員
中華民國
自 十八年 七月 [illegible] 日 起
至 止
吉林哈爾濱交涉員公署
為
月

Dairen en 1931

Après la guerre qui les opposa aux Russes en 1905, les Japonais, vainqueurs, obtinrent le territoire de Kwantung, au sud de la péninsule, et les zones de gestion des chemins de fer sudmandchouriens. Les Russes étaient préalablement établis à Port Arthur, qui ne disposait que d'un port de seconde classe. Les Japonais décidèrent de développer la ville de Dairen, quelques kilomètres plus au nord, qui disposait d'un port naturel plus important. Dairen devint la capitale administrative du Kwantung et un avant-poste des Japonais dans la conquête de la Mandchourie.

Un avant-poste militaire

Depuis 1919, la garnison de Kwantung est appelée « armée du Kwantung ». Son quartier général est basé à Port Arthur. Elle est composée d'une division d'infanterie et d'un bataillon d'artillerie de siège. Des garnisons supplémentaires sont déployées tout le long des chemins de fer sudmandchourien, pour un total d'environ 30 000 hommes.



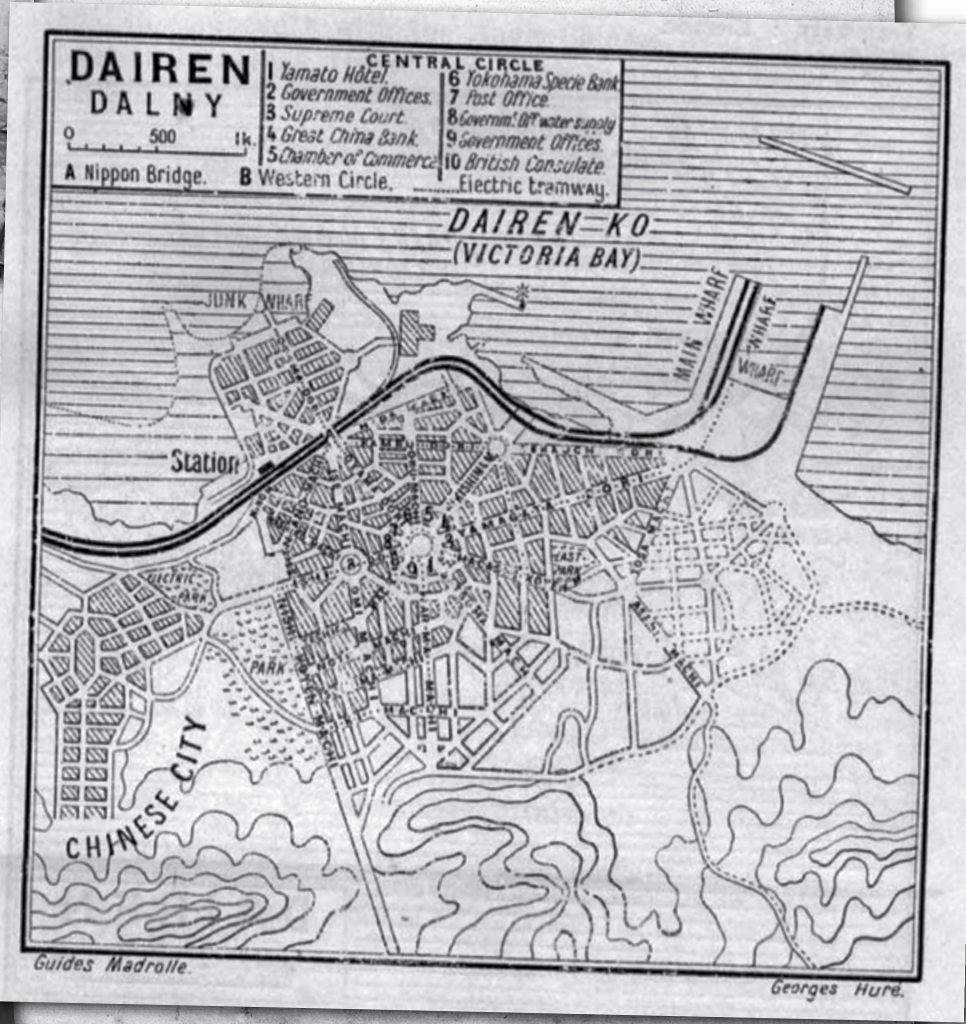
Aide de jeu 01
La carte de la région de Dairen



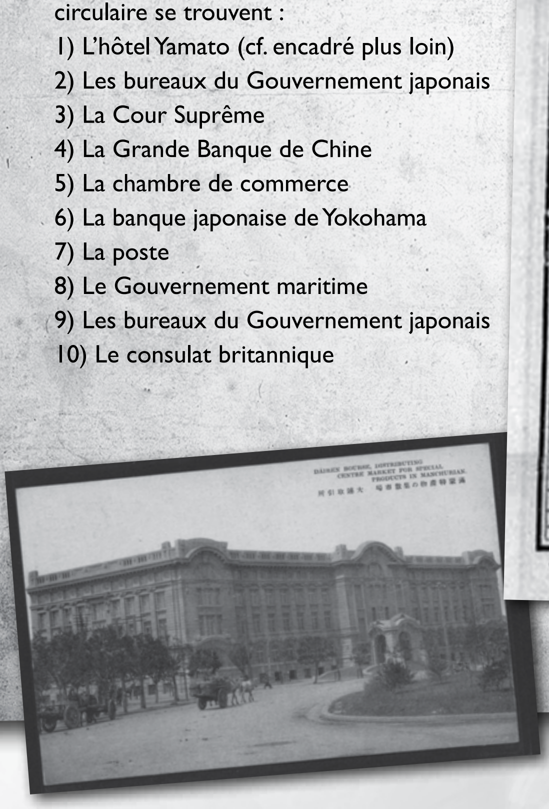
Description générale de la ville

Le cœur de la ville est constitué par la place centrale de Dairen : le square Zhongshan. Autour de cette large place circulaire se trouvent :

1) L'hôtel Yamato (cf. encadré plus loin)
2) Les bureaux du Gouvernement japonais
3) La Cour Suprême
4) La Grande Banque de Chine
5) La chambre de commerce
6) La banque japonaise de Yokohama
7) La poste
8) Le Gouvernement maritime
9) Les bureaux du Gouvernement japonais
10) Le consulat britannique



Aide de jeu 02
La carte de la ville





Au nord-ouest se trouvent les principales installations portuaires. Le Japon a choisi de développer Dairen pour ses eaux profondes, qui permettent l'accostage de grands navires, y compris les bâtiments de guerre. Les lignes de chemin de fer conduisent jusqu'au port, ce qui permet de distribuer rapidement vers toute la Mandchourie les marchandises et équipements débarqués ici, y compris, et surtout, du matériel militaire.



À l'ouest se trouve l'ancienne ville chinoise. Cet endroit est volontairement laissé à l'écart par les autorités japonaises. En effet, dans toute la péninsule, les Japonais entretiennent une ségrégation à l'encontre des Chinois afin de les faire quitter la région. Pour information, à la même époque, le seigneur de guerre mandchou entamait la démarche inverse en facilitant la venue de nouveaux Chinois en Mandchourie. Ce genre d'actions s'ajoutait à l'irritation des Japonais à son égard. En principe, les investigateurs n'ont pas de raison de se rendre dans cette partie de la ville. S'ils recherchent le « captif de Dairen », ils auront à s'aventurer dans le port des jonques, au nord-ouest.



Au nord-ouest, au-dessus de la voie ferrée, se trouvent le port des jonques et l'ancienne ville marchande des Chinois. Les Japonais y maintiennent une présence policière et militaire extrêmement répressive, mais ne font rien pour entretenir ou développer le secteur. Cette posture est dans la continuité de leur politique d'exclusion des Chinois.

Les trafiquants de toutes sortes et les pirates ont encore leurs repaires dans cette zone. C'est là que l'Océan Noir maintient encore prisonnier le *captif de Dairen* (cf. p. 24).

Le chemin de fer

La connexion de Dairen au chemin de fer ouvre les portes de la Mandchourie. Les gares de marchandises se trouvent sur le nouveau port. La gare des voyageurs se situe entre la ville nouvelle et le port des jonques. Elle est bien entendu étroitement surveillée par les Japonais.

Les personnages historiques

- Le **Baron Shigeru Honjo** est l'ambassadeur japonais et le commandant en chef de l'armée du Kwantung (cf. encadré p. 18). Les investigateurs pourront croiser ce personnage à l'hôtel Yamato.
- Le **Comte Yasuya Ushida** est le président de la South Manchuria Railway Company (cf. encadré p. 19). Les investigateurs pourront croiser ce personnage à l'hôtel Yamato.
- Jiro Minami est le gouverneur militaire de l'armée du Kwantung.
- Seiji Tsukamoto est le gouverneur général de Dairen et de toute la péninsule.

La présence étrangère

La plupart des nations occidentales possèdent une représentation ou une légation à Dairen. Depuis que les Japonais ont déplacé l'influence de Port Arthur dans ce nouveau port, les Occidentaux ont dû s'aligner et se réinstaller.

Les Britanniques possèdent un consulat extrêmement visible, puisqu'il est situé sur la place centrale. Les Français sont installés dans tout l'étage d'un bâtiment administratif situé à proximité du consulat anglais. Même chose pour les Allemands et les Américains. Les Russes n'ont pas droit de cité.

Les investigateurs peuvent donc éventuellement entrer en contact avec un représentant officiel de leur pays (cf. *Les légations étrangères*, p. 14).



Quelques pas dans la ville moderne…

La ville bâtie par les Japonais est aux antipodes de ce que les Occidentaux pouvaient s'attendre à découvrir en foulant ce territoire. D'imposants bâtiments bordent de larges avenues parcourues par des automobiles récentes. La plupart des services sont regroupés dans cette ville : administration portuaire, services de police, hôpital général, les bureaux du gouvernement, etc. Les Japonais sont ici en vainqueurs et dominateurs. Il est impensable qu'ils laissent quiconque venir s'emparer à nouveau de ce qu'ils ont réalisé.



L'hôpital de Dairen



Le siège des chemins de fer sudmandchouriens



Documents disponibles

Les Japonais souhaitent impressionner les visiteurs et confirmer l'impression qu'ont les Européens, à savoir que le Japon est la nation la plus puissante d'Extrême-Orient. Les documents qu'ils mettent à disposition sont donc empreints d'une certaine propagande :

- **Deux cartes de la ville de Dairen** (aides de jeu). Les Japonais sont fiers de démontrer aux Occidentaux le bien-fondé de leurs choix stratégiques. Il y a quelque temps, Dairen n'était qu'un port sans importance. Depuis qu'ils s'y sont installés, l'endroit est devenu le premier port de l'enclave japonaise en Mandchourie.
- **Un dépliant d'information sur la ville de Dairen.** Note au Gardien : ces informations sont véritablement celles que l'on remettait aux voyageurs entrant à Dairen (aide de jeu jointe).

L'Aurore asiatique, journal en français

Dans les salles d'attente des Occidentaux, les investigateurs peuvent trouver un journal en français appelé *L'Aurore asiatique*. Le fac-similé de ce journal est proposé à l'intérieur de cette boite de jeu (il est intéressant de le donner aux investigateurs pendant ce temps calme du scénario - cf. aide de jeu jointe).

Pour le Gardien, les liens de chaque article avec le reste de la campagne sont précisés ici :

- **Le Kuomintang attaque la province du Jiangxi.** Cet article relate un fait historique du Guomindang. Il permet simplement d'accroître l'ambiance.
- **Serpent Jaune s'échappe encore**. Les lecteurs sont informés de l'existence du pirate Serpent Jaune. Lorsqu'ils le rencontreront, ils pourront découvrir qu'il n'a nullement été blessé par les combats.
- **Harbin reçoit 3 avions de transport**. Cette information permet de révéler un accord conclu en Sayk Fong Lee et Stuart Tanner, le diplomate américain croisé à l'exposition parisienne. Plus tard, les investigateurs se verront mettre à disposition l'un de ces avions lorsqu'ils seront à Harbin.
- **L'opium en Chine.** Le résumé d'un article authentique de 1906 relatif à l'opium en Chine. Les investigateurs seront confrontés à l'opium sur L'île de la Souffrance.
- **Le long périple des exilés russes.** Les investigateurs croiseront des exilés russes à la frontière russo-mandchoue.
- **Un filtre à eau pour éviter les maladies**. Cette information historique permet de citer le lieutenant général Shiro Ishii, que les investigateurs pourront croiser dans le camp de prisonniers (cf. *Prisonniers des Japonais*, p. 48). Il est en particulier destiné à l'investigateur ayant joué *l'aventure préalable* intitulée : Paris – Faculté de médecine.
- **Les pestiférés seront placés en quarantaine**. Les lecteurs apprennent l'existence d'une île où sont regroupés les pestiférés. L'avenir leur dira que c'est dans cette île qu'ils pourront trouver le maître tatoueur Agaï Chen (ils y trouveront également la Carte des Portails et la Source des Encres).
- **« La cantatrice Pivoine rouge », premier film parlant chinois.** Cet article est sans rapport avec l'histoire. Les faits qu'il relate sont simplement historiques et destinés à l'ambiance.
- **La mission Centre-Asie.** Cet article relate un fait historique sans rapport avec notre histoire : la Croisière Jaune.
- **Psychologie blanche et jaune.** Ce texte permet d'illustrer la problématique de la face pour les Chinois. La pire humiliation pour un Chinois est de « *perdre la face* » (cf. encadré *Perdre la Face ! L'humiliation chinoise*, page suivante). Pour info, l'ouvrage d'où a été extrait ce passage a été écrit en 1933. Mais sa pertinence compense cet anachronisme.
- **Cours du change – septembre 1931**. Cet encadré donne le cours du change des devises internationales en yuan mandchou.
- **L'Angleterre va-t-elle abandonner l'étalon or ?** Cet article est sans rapport avec l'histoire. Le fait est que le 21 septembre 1931, l'Angleterre abandonnera l'étalon or. En deux mois, la livre sterling passera de 4,86 à 3,25 dollars.



Aide de jeu 04
(extrait) Le dépliant d'information sur Dairen



Aide de jeu 05
Journal L'Aurore asiatique *(extrait)*


L'AURORE ASIATIQUE

HARBIN REÇOIT TROIS AVIONS DE TRANSPORT

SERPENT JAUNE S'ÉCHAPPE ENCORE

BYRRH

LE KUOMINTANG ATTAQUE LA PROVINCE DU JIANGXI



Perdre la Face ! L'humiliation chinoise

« Un rien froisse le Chinois.

Un gosse a affreusement peur des humiliations.

Qui n'a pas été Poil de carotte ? La peur des humiliations est tellement chinoise qu'elle domine leur civilisation. Ils sont polis pour cela. Pour ne pas humilier l'autre. Ils s'humilient pour ne pas être humiliés.

La politesse, c'est un procédé contre l'humiliation. Ils sourient.

Ils n'ont pas tant peur de perdre la face, que de la faire perdre aux autres. Cette sensibilité, véritablement maladive aux yeux de l'Européen, donne un aspect spécial à toute leur civilisation. Ils ont le sens et l'appréhension du "on dit". Ils se sentent toujours regardés… "Quand tu traverses un verger, garde-toi, s'il y a des pommes, de porter la main à ta culotte et, s'il y a des melons, de toucher à tes chaussures." Ils n'ont pas conscience d'eux, mais de leur apparence, comme s'ils étaient eux-mêmes à l'extérieur et s'observant de là. De tout temps exista dans l'armée chinoise ce commandement : "Et maintenant, prenez un air terrible !"

Même les empereurs, quand il y en avait, avaient peur d'être humiliés. Parlant des Barbares, des Coréens, ils disaient à leur messager : "Faites en sorte qu'ils ne rient pas de nous." Être la risée ! Les Chinois savent se froisser comme personne et leur littérature contient, comme il fallait s'y attendre de la part d'hommes polis et aisément blessés, les plus cruelles et infernales insolences. »

Un Barbare en Asie – Michaud, Gallimard, Paris, 1933.

Perdre la face est la pire chose qui puisse arriver à un Chinois, et faire perdre la face est donc considéré comme un comportement très grave. On fait perdre la face à un Chinois s'il est forcé de répondre non ou s'il est contraint de changer d'avis. On lui fait perdre la face si l'on porte atteinte à son autorité ou si l'on discute son jugement. Ces exemples sont aisément compréhensibles pour un Occidental, mais difficiles à appliquer en situation. Notez que ce concept n'est pas propre aux Chinois et qu'on le trouve également en Corée et au Japon.

La face (Mianzi – 面子)

Le concept pourrait se traduire par « respect de soi, respect de l'autre ». C'est une affaire de fierté. Les Chinois craignent autant de faire perdre la face en public que de faire perdre la face à quelqu'un. Ils sont attentifs à éviter de faire perdre la face à leur interlocuteur, mais également à lui « donner de la face », en la valorisant. D'une manière générale, on distingue trois aspects de la face : la réputation morale, le prestige social et le sentiment personnel.

Les Chinois sont donc courtois en toutes circonstances, veillent à ne jamais blesser qui que ce soit et évitent de placer leur interlocuteur dans l'embarras. Ils savent également aborder une problématique par voie détournée, ce qui permet aux différentes parties de sortir la tête haute d'une situation complexe. Enfin, si la discussion s'éternise au point d'en devenir gênante, ils se contentent de sourire pour signaler qu'il est temps de changer de sujet.

Perdre la face n'est donc pas une notion de susceptibilité comme nous la connaissons. Par exemple, une injure ne va pas s'adresser à la personne que l'on veut insulter, mais plutôt à ses parents : « Mal élevé ! » est l'une des pires injures chinoises.

« Quand vous frappez quelqu'un, il ne faut pas toucher son visage. »
打人休打脸
Proverbe chinois

Les Chinois craignent de perdre la face quand…

- **On met en doute leur autorité ou leur légitimité.** Un chef de famille, un élu ou toute autre personne réputée experte n'imagine pas qu'on compromette sa position sociale en discutant son avis.
- **Leur ignorance est révélée en public.** Que ce soit dans un milieu professionnel, associatif ou privé, on évite d'indiquer en public qu'une personne énonce des faits erronés.
- **Ils sont interrompus.** Il est impensable d'interrompre une conversation ou de critiquer ouvertement une prise de position. Il n'est pas envisageable de discuter l'avis d'une personne âgée, même si elle n'a pas suivi la conversation…
- **Ils sont confrontés à un refus.** On ne dit pas « non » à un Chinois. S'il a demandé à faire quelque chose qu'on ne sait pas faire ou qu'on refuse de faire, cette réponse serait d'abord un aveu de faiblesse qui ferait ensuite perdre la face aux deux parties. Il vaut mieux essayer « de faire de son mieux », qui peut être pris comme un refus indirect, mais qui sauve la face.
- **Ils estiment qu'ils présentent mal.** Les Chinois aiment « faire de la face » en s'habillant comme il convient, en ayant de la répartie en société, ou en prenant la pose et en souriant sur la photo.
- **Ils n'ont pas assez d'argent pour régler une invitation.** Même s'il est l'invité, un Chinois pourra proposer de régler l'addition de toute la table. En outre, il est plus important de sauver la face que d'éviter le gaspillage et on commande des plats à l'excès par crainte qu'on doute de sa générosité.
- **Etc.**

On peut acquérir ou faire gagner de la face en…

- **Demandant son avis à une personne expérimentée ou haut placée dans la hiérarchie sociale.** Tout comme l'honneur en Europe, la face a une très forte notion de valeur. Plus une personne est élevée dans la société, plus sa face est visible et donc exposée.
- **Montrant sa propre réussite.** Ce n'est pas de la vanité personnelle. Il faut acquérir de la face pour soi-même et pour ses parents, mais également « *gagner de la gloire pour les ancêtres* » (**光宗耀祖**). Il est d'usage d'exposer ostensiblement ses diplômes et autres marques de réussites. La face bénéficie à tous ceux qui partagent un lien avec la personne, mais perdre la face affecte également les autres.
- **Faisant quelque chose d'unique.** Recevoir des éloges publics pour hauts faits apporte de la face. Mais si elle est déshonorée en public, une personne peut aller jusqu'à changer de lieu de vie.
- **Se montrant important.** Plus on se montre important dans ses ambitions ou ses réalisations, plus les personnes que l'on associe où que l'on sollicite se sentent importantes et donc gagnent en face.
- **En offrant en cadeau d'importance.** La valeur d'un cadeau doit être au niveau de la face de son destinataire. Offrir un cadeau de faible valeur financière ou affective à un haut dignitaire ou à son aïeul lui fera perdre la face.
- **Etc.**

La liste serait interminable, mais ces exemples montrent combien la considération qu'ils ont pour eux-

mêmes et pour les autres pousse les Chinois à se montrer vigilants et bienveillants en toutes circonstances.

Quelques règles sociales plus complexes

Les règles de la courtoisie élémentaire et de l'attention à autrui ne sont que le volet superficiel des relations qui lient les Chinois entre eux. Il existe un code de conduite bien plus élaboré, dont voici quelques illustrations :

- **Demander de la face.** S'il a perdu de son prestige ou de son pouvoir, un Chinois peut être tenté de réclamer de la face. Il peut demander des responsabilités ou proposer des services où on ne l'attend pas. Il s'ensuit une « dette de face », envers celui qui lui aura permis de restaurer son image vis-à-vis de son environnement social. Il faudra rendre de la face à la prochaine occasion, sinon se trouver sous le poids d'une véritable dette sociale, qui peut s'alourdir avec le temps.
- **Porter préjudice à une autre face.** Quand il s'agit de réprimander ou condamner quelqu'un, il faut veiller à un certain « protocole », au risque de faire perdre la face à l'un des parents, amis, voire chef, en particulier si l'un d'eux est un personnage à la face importante sur lequel les effets sont décuplés. Mieux vaut s'abstenir, sinon être capable d'expliquer ses griefs envers le fautif initial afin que soient trouvés en société les moyens de le blâmer.
- **Ne pas vouloir la face.** Certains individus ne s'accordent pas avec cette relation et renoncent à la face. Peu importe l'image, l'amour-propre ou les proches. Ils ne veulent pas la face et la sanction sociale prévue par les autres est sans effet sur eux. Il devient impossible de prévoir les actes de ceux qui ne respectent plus les codes de cette relation sociale. Ils n'ont « *ni peau ni face* » (没皮没脸), ce qui est la pire des condamnations envers ceux qui n'ont plus conscience des conventions sociales.

« À qui ne veut pas la face,
la loi ne peut rien faire. »
人不要脸，王法难治
Proverbe chinois

Quelques règles à suivre pour ne pas faire perdre la face

- **« Sauver la face » est essentiel en Chine.** Ignorer cette règle simple risque de fait échouer toute tentative de relation.
- **Discuter en privé.** Sans témoin, le risque de perdre la face est amoindri. Cet isolement n'autorise cependant pas les excès.
- **Ne dénoncer personne.** Le fautif sait déjà que son entourage sait.
- **Éviter les sarcasmes.** La frontière entre humour et critique est ténue en Chine et franchir la ligne sans le savoir fait également perdre la face.
- **Pas de commentaire.** Il vaut mieux éviter les remarques ou les critiques concernant la politique, la vie du pays ou les traditions, cela serait considéré comme une recherche de supériorité ou une forme d'arrogance, également dommageable à la face.

Quels sont les risques de faire perdre la face ?

Un Chinois ayant perdu la face ne cherche pas vengeance. Mais il va attendre d'obtenir réparation en dette de face. Il peut décider de faire du zèle dans ses prérogatives, non pas pour nuire, mais pour rappeler son positionnement dans la hiérarchie sociale. Ses proches peuvent également se montrer solidaires et, à l'occasion, faire perdre la face à l'offenseur en public.

Enfin, il peut également décider de mépriser son interlocuteur. Il peut ainsi rompre la relation avec la personne, quelle que soit la nature de cette relation : affaire, privée, etc. Il se ferme alors à toute nouvelle sollicitation, jusqu'à ce qu'il estime avoir retrouvé la face, ou que répondre favorablement à une demande lui permet de sortir grandi.

Peut-on réparer son erreur ?

Il est très difficile d'atténuer les pertes de face. Même si l'incident est mineur, il n'est pas possible de s'excuser au risque d'aggraver les choses. À vouloir corriger sa bévue immédiatement et maladroitement, on risque de donner le sentiment de dominer l'individu, et l'humilier plus encore. Il faut trouver une solution pour redonner de la face à la personne, et si possible en public : le féliciter pour ses réussites, le complimenter sur un sujet qui le flatte, etc. En cas d'offense avérée, les Chinois peuvent aller jusqu'à faire des excuses publiques formelles, perdant ainsi la face au profit de l'offensé.

Avis aux Gardiens

Bien entendu, ce jeu très sophistiqué des transactions relationnelles est beaucoup plus subtil que ce simple résumé. Il est surtout hérité d'une longue tradition asiatique qui est, de fait, étrangère à la plupart des Occidentaux. Cette brève présentation n'a pas vocation à détailler tous les aspects de la face, mais elle permet d'en donner une définition et quelques clés d'interprétation pour les Gardiens.

Ces maigres explications peuvent permettre de déboucher, en jeu, sur des séances d'interprétation mettant en scène d'autres enjeux qu'une confrontation conflictuelle. En effet, un investigateur peut volontairement vouloir faire perdre la face à l'un de ses ennemis, même s'il s'expose à des représailles. Inversement, il peut très bien, par manque de savoir-vivre, faire perdre la face à l'un de ses propres alliés ! Celui-ci ne pourra évidemment pas vouloir nuire à l'Occidental en retour et devra conjuguer défiance et animosité, tout en jouant les faux-semblants, jusqu'à ce qu'il ait l'occasion de retrouver la face aux yeux de ses compatriotes ou vis-à-vis des investigateurs.

Comment les investigateurs peuvent-ils apprendre ces règles ? Cela peut être l'objet d'un échange avec un ou une Chinoise, par exemple Meï Fang, sinon à l'occasion d'une confrontation brutale, qui nécessitera alors quelques explications.

En termes de règles

Le Gardien peut décider d'accorder des progressions dans les scores de ***Psychologie*** ou ***Savoir-vivre*** s'il estime que les investigateurs parviennent à interpréter et valoriser ce type de relation avec les Chinois. Cela peut même déboucher sur des gains de SAN.





Sir Jim Wilson

Chef de la diplomatie anglaise

Flegmatique, pince sans rire, organisé

Il n'est pas marqué du Sceau du Dragon.



Paul Naulin

Attaché aux affaires diplomatiques à Dairen

Attentif, rigoureux, loyal

Il n'est pas marqué du Sceau du Dragon.



Simon Messome

Secrétaire général français à Dairen

Administratif, discret, réglementaire

Il est marqué du Sceau du Dragon.



Hélène Lénant

Assistante du cabinet français

Dévouée, organisée, lassée

Elle n'est pas marqué du Sceau du Dragon.

Les légations étrangères

Selon leur historique individuel ou pour des raisons que chacun d'eux peut avoir développées à Paris ou durant le voyage, les investigateurs peuvent être tentés de prendre contact avec des représentants occidentaux officiels établis à Dairen. S'ils sont en mission officielle, ou officieuse, pour leur pays, les investigateurs peuvent obtenir une aide logistique (argent, documents, billets de train, etc.)

Voici un descriptif succinct des représentations étrangères présentes à Dairen.

Le Consulat britannique

La légation anglaise représente la plus forte activité et la plus forte influence étrangère dans la région. Le consulat est installé au cœur de la ville et fait travailler une vingtaine de personnes.

- Au sommet de la pyramide se trouve **sir Jim Wilson**. Il est le chef de la diplomatie et parle couramment japonais. Il peut aider les investigateurs dans certaines démarches administratives, mais ne compromettra jamais l'image de l'Empire britannique. Il met en garde ceux qui manquent de prudence.
- Il est entouré d'une équipe d'hommes et de femmes de confiance : conseillers économiques, militaires et diplomatiques, chargés de relations publiques, attachés aux ressortissants britanniques, etc.
- Le consulat dispose également de quelques secrétaires, de chauffeurs et enfin, de gardes armés en faction.

L'Administration française

Le cabinet français occupe une partie de l'étage d'un bâtiment voisin du consulat britannique. L'équipe est constituée d'à peine trois personnes, toutes en attente de la prise de fonction du nouveau responsable du service : Georges Guédon. Personne ne le connaît ou n'a eu affaire à lui.

- **Paul Naulin** est attaché aux affaires diplomatiques. Il parle japonais. Son rôle consiste à servir d'agent de liaison permanent entre les représentants japonais et son chef de service. Il est donc perpétuellement en déplacement, auprès des officiels du gouvernement ou des entrepreneurs.
- **Simon Messome** est le secrétaire général du service. Il reçoit toutes les informations et communications de divers contacts implantés en Mandchourie et établit des rapports à destination de la France. Son activité l'oblige à de fréquents déplacements pour rencontrer ses sources d'informations.
- **Hélène Lénant** est l'assistante en charge la gestion des documents officiels entrants ou sortants. Elle établit les laissez-passer en coordination avec les autorités japonaises, certifie conforme les divers imprimés ou papiers émis par les services pour leur reconnaissance par les autorités japonaises, etc. En bref, si les investigateurs, ou Georges Guédon ont besoin d'un document officiel, c'est à elle qu'ils peuvent s'adresser. Le cas échéant, on peut lui faire valider certains documents si les intérêts de la France lui sont démontrés.

Important : Le jour de l'arrivée des investigateurs à Dairen, les bureaux de la légation française sont déserts. En l'absence de chef de service, les trois personnes de l'équipe se sont partagé le travail et sont contraintes à de nombreux déplacements.

Pour cette raison, Georges Guédon ne peut rencontrer aucun de ses collègues dans l'immédiat. Il doit prendre sa chambre à l'hôtel Yamato (le chef du protocole français doit également se soumettre à cette injonction) et pourra donc accompagner les investigateurs s'ils recherchent le Captif de Dairen. Si tel est le cas, nous verrons plus loin que Georges Guédon mourra durant cette expédition, laissant à un investigateur la possibilité de prendre son identité et sa place ! (cf. *Conséquences de la mort de Georges Guédon*, p. 28.)

À noter que Georges Guédon doit se voir remettre un dossier relatif à une première mission sur le sol chinois : enquêter sur les activités de Shiro Ishii (cf. *La Mission de Georges Guédon*, scénario suivant, p. 33).

La présence allemande

Malgré son passif dans la région et la confiscation de ses territoires au profit des vainqueurs de la Grande Guerre lors du traité de Versailles, l'Allemagne conserve un représentant officiel en ville. Son action est très limitée par le mépris dont font part les autres légations étrangères à son encontre. Il est installé dans un petit hôtel particulier qui sert à la fois de bureau et de logement à son agent.

- **Friede Derfraun** a pour mission principale de maintenir le dialogue avec les Japonais. Il ignore tout de l'invasion qui se prépare.

Le représentant américain

À l'image du rôle historique des États-Unis dans les relations diplomatiques de cette région du monde, le représentant américain n'est pas ici pour négocier des alliances ou dénoncer des complots. Il est observateur et rend compte à des diplomates mieux placés que lui pour parler au gouvernement de Tokyo.

- **John Shalton** entretient des relations très cordiales avec l'ensemble de ses homologues et les autorités japonaises. Il se contente d'établir des rapports qu'il envoie à Washington en attendant de nouvelles consignes.



Rendez-vous à l'hôtel Yamato

Plusieurs raisons poussent les investigateurs à s'installer à l'hôtel Yamato :

- L'agent de l'immigration japonais le leur a ordonné.
- Ils ne connaissent pas d'autres endroits où s'installer.
- N'importe quel Occidental croisé dans l'aéroport peut leur indiquer que c'est là que se retrouvent les personnages influents de la ville.
- À Shanghai, on leur a remis une carte leur permettant de prendre contact avec un dénommé Kang Daï, antiquaire à l'hôtel (rappelons cependant qu'il s'agit là d'un piège).

Si les investigateurs ne vont pas à l'hôtel

Pour le cas où les investigateurs passent outre les ordres du sous-officier japonais, la réception de l'hôtel ne tarde pas à alerter l'immigration que les clients annoncés ne se sont pas présentés. La police est prévenue.

Dans un premier temps, personne ne les recherche. Mais s'ils rencontrent la moindre complication nécessitant l'intervention des autorités, ou s'ils prennent le train vers le nord, les Japonais appuieront leurs contrôles et leur demanderont des comptes. À la longue, et s'ils sont confrontés plusieurs fois à des contrôles, le Gardien peut faire dégénérer la situation en suspicion d'espionnage. Cela peut lui permettre de les mettre en contact avec l'Océan Noir ou d'autres personnages, selon l'intrigue qu'il souhaite mettre en scène.

Arrivée à l'hôtel

Les taxis déposent les investigateurs devant l'hôtel et une armée de chasseurs chinois s'empresse d'emporter les bagages à l'intérieur. Dans le vaste hall, des Orientaux en costumes trois-pièces ou en uniforme discutent entre eux ou s'entretiennent avec des hommes d'affaires occidentaux, tandis que des dames en robe de voyage se racontent leur journée de découvertes en ville.

Le réceptionniste propose un alignement de chambres au premier étage avec vue sur la grande place. Elles sont toutes composées d'une chambre, d'un salon et d'une salle de bain. Puis, le temps que les chasseurs montent les bagages, les investigateurs sont invités à se détendre dans les salons de velours pourpre et on leur sert du thé et des sablés de millet.

Ce petit moment d'attente peut permettre au Gardien de faire intervenir Le Marchand Ambulant (cf. *Divinations pâtissières*, ci-après), ou de donner un visage à plusieurs personnages historiques présents à ce moment-là (cf. *Surprendre une entrevue,* plus loin).



Friede Derfraun

Représentant de l'Allemagne à Dairen

Occupé, distant, débordé

Il n'est pas marqué du Sceau du Dragon.



John Shalton

Représentant américain à Dairen

Cordial, mesuré, absent

Il n'est pas marqué du Sceau du Dragon.

Les beaux quartiers de Dairen









Le recto d'une carte postale de l'hôtel Yamato



L'enseigne du Yamato

Le Yamato – Fleuron de l'hôtellerie mandchoue !

L'hôtel Yamato est l'un des plus grands bâtiments de Dairen. Il trône au cœur de la cité, parfaitement desservie par les axes routiers. Il est ce qui se fait de mieux en matière de luxe à cette époque.

Une chaîne d'hôtels

Il existe plusieurs hôtels Yamato en Mandchourie :

- À Dairen, il a été achevé en 1914. Il est communément appelé *Dairen Hôtel*.
- À Mukden, il a été bâti en 1910. Il est également appelé *Liaoning Hotel*.
- À Changchun, il a été bâti en 1910. Il est appelé *Chunyi Hotel*.
- À Harbin, il a été bâti par les Russes en 1905.

Selon leur itinéraire, il est donc possible que les investigateurs séjournent dans plusieurs d'entre eux, en particulier l'hôtel Yamato de Harbin.

Le Yamato de Dairen

Sa construction débuta en 1909 et il fut complété en 1914. Il est situé sur la place centrale de Dairen : le square Zhongshan. Il est constitué de quatre étages et comporte 96 chambres et suites. Le service y est particulièrement soigné et chaque chambre se voit attribuer un maître d'hôtel japonais que l'on peut solliciter à toute heure du jour et de la nuit. Il est aisé d'imaginer qu'un espion se cache parmi eux, ce qui est presque la vérité, puisque les maîtres d'hôtel rencontrent un officier des renseignements japonais chaque jour pour signaler tout comportement ou réunion suspecte.

Les services

Les résidents ont accès aux facilités suivantes :

- Un grand restaurant. Cuisine asiatique (volaille, porc, poissons, légumes, riz, nouilles, soupes, etc.) et quelques spécialités européennes (viandes grillées, ragoût, pain, etc.).
- Un bar et espace détente.
- Des salons privatifs pour organiser des réunions.
- Un salon radio, pour permettre d'écouter les informations, en japonais, chinois ou anglais selon l'heure de la journée.
- Un club-house, comprenant un billard, des tables de bridge, de mah-jong et de go.

Ils peuvent également demander des services complémentaires à la réception :

- Guide parlant anglais.
- Taxi automobile ou pousse-pousse, location de taxi-boat.
- Recommandations de restaurants, tailleurs, chausseurs, blanchisseurs, etc.
- Envoi de télégramme, dépôt de courrier, journaux en chinois, japonais et anglais, etc. À noter que l'hôtel propose ses propres cartes postales.

Anecdote

Malgré tout le confort que peut apporter un hôtel qui se veut moderne, les toilettes chinoises s'inspirent principalement des toilettes « à la turque ». Dans certains cas, une barre est placée au-dessus les toilettes, au niveau des genoux, pour permettre de « s'asseoir » en posant les cuisses.

Un hôtel sous surveillance

L'hôtel accueille tous les personnages importants, tels que politiques, officiers, hommes d'affaires et leaders d'influence de toute la région. C'est un lieu de rencontre pour les décideurs et les porteurs de responsabilités. Il est donc infiltré par de nombreux agents de renseignements de tous les bords. Au moindre risque pour la sécurité ou dérapage, les responsables de l'hôtel ont vite fait de faire intervenir les forces de police, dont le bâtiment principal se trouve à peine à quelques rues de là…

Enfin, l'hôtel est régulièrement le partenaire d'évènements commerciaux ou industriels. D'ailleurs, on peut voir de chaque côté de la plaque de l'hôtel une locomotive et un navire stylisés (ci-contre).

Divinations pâtissières

Pour la seconde fois, les investigateurs vont croiser la route du Marchand Ambulant. Rappelons qu'il s'agit de l'avatar du Rançonneur de Droit Divin errant dans les limbes et porteur de messages divinatoires ou d'informations envoyés par les Veilleurs aux investigateurs (cf. Pâtisseries *divinatrices*, Livre 2 - p. 27).

Note au Gardien

Il est important que ces messages soient délivrés aux investigateurs avant qu'ils n'entament leurs recherches dans Dairen. Par simple logique et souci de commodité, nous allons considérer que la première action des investigateurs est de prendre leurs chambres à l'hôtel Yamato. Ils y prennent un vrai repas et le Marchand Ambulant fait alors son apparition.

Si les évènements ne se produisent pas dans cet ordre, le Gardien ajuste la rencontre : dans un restaurant de Dairen, sur les quais, dans une gargote, etc.

Qu'ils soient attablés au restaurant de l'hôtel ou qu'ils déambulent dans la vapeur des blanchisseries de l'ancienne ville, les investigateurs voient surgir l'étrange silhouette du Marchand Ambulant. Il porte toujours les mêmes vêtements qu'il avait à Paris lors de sa première apparition et dissimule son visage derrière la moustiquaire de son large chapeau tressé. Il ne répond à aucune question et disparaît dans la vapeur dès qu'il a délivré ses messages. Aucun autre client ou personnel de l'hôtel ne remarque sa présence.

Après avoir sélectionné et brisé une pâtisserie, chaque investigateur peut découvrir le message qu'il contient. Il est rédigé dans leur langue (cf. Aide de jeu).

1) « *L'océan noir des poissons qui marchent.* »

L'investigateur reçoit une information concernant l'Océan Noir. La formulation peut laisser croire à une métaphore, alors que le message évoque le nom que les Chinois donnent aux profonds.

2) « *Ne cherche pas Kang Daï et laisse-le captif.* »

L'investigateur est informé d'un lien entre Kang Daï et le captif (probablement le captif de Dairen). On lui souffle de ne pas suivre cette piste.

3) « *Cherche Kang Daï et trouve les Gardiens.* »

L'investigateur est informé qu'en suivant la piste indiquée par l'antiquaire de l'hôtel Yamato, il peut trouver les Gardiens. Les Occidentaux ont besoin de l'aide de cette société secrète et établir le contact serait précieux.

Ce message est en partie contradictoire avec le message précédent. L'objectif étant que les investigateurs qui confrontent leurs prédictions pèsent le pour et le contre quant aux informations délivrées par Kang Daï.

4) « *Celui qui garde sa propre tombe détient le brûloir convoité par l'Océan.* »

À ce niveau de l'histoire, ce message ne peut pas être interprété dans sa totalité. Le mot « Océan » fait bien sûr référence à l'Océan Noir, mais c'est tout ce que les investigateurs peuvent déduire. Pour le reste, ils auront la réponse lorsqu'ils se rendront à *Bayuquan,* le village du nord. Ils découvriront que le vieil aveugle qu'ils recherchent (l'ombre de *Guang Ying)* « garde sa propre tombe » et qu'elle abrite un brûloir aux propriétés magiques dont les profonds cherchent à s'emparer.

5) « *L'Écorcheur Céleste guérit chairs et peaux.* »

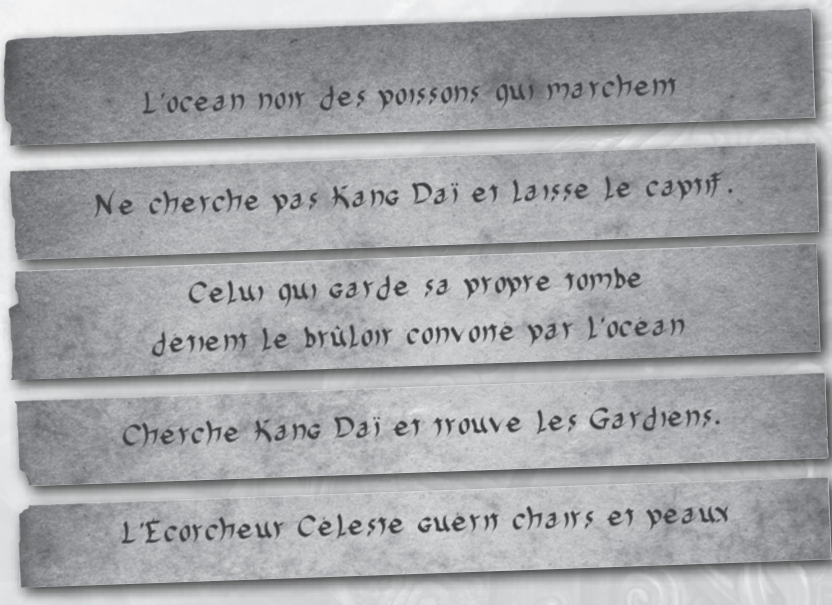
Les investigateurs ont déjà vu citer L'Écorcheur Céleste dans le catalogue du pavillon chinois à Paris (cf. Livre 2, p. 26). Pour le moment, son évocation reste un mystère et personne ne peut les renseigner.

Surprendre une entrevue

Note au Gardien

Le Gardien peut placer la scène suivante s'il souhaite que les investigateurs identifient les personnages historiques de cette période. En principe, les investigateurs n'ont pas de raison de rencontrer directement ces individus, mais il est possible que des objectifs individuels de quelques-uns les poussent à prendre contact. Attention également à ce que les investigateurs ne perdent pas de temps à suivre des pistes qui n'en sont pas.

Aide de jeu 06
Divinations pâtissières


L'ocean noir des poissons qui marchent

Ne cherche pas Kang Daï et laisse le captif.

Celui qui garde sa propre tombe
detient le brûloir convoite par l'ocean

Cherche Kang Daï et trouve les Gardiens.

L'Écorcheur Céleste guerit chairs et peaux



Le baron Honjo

Ambassadeur du Japon et commandant de l'armée du Kwantung

Cet homme de caractère extrêmement perspicace est un bourreau de travail qui dort moins de quatre heures par nuit, ce qui le rend très irritable. Il a d'immenses responsabilités et il y a peu de chance que les investigateurs aient affaire à lui, excepté s'ils exercent ouvertement le jeu de la diplomatie (rôle officiel avec la France, tentative de rapprochement, demande officielle, etc.).

Les plans d'invasion sont prêts. Lorsque les investigateurs aperçoivent le Baron Honjo à l'hôtel Yamato, il écoute le rapport de Doihara Kenji, son agent, sur la préparation de ce qui va déclencher la guerre du Japon contre la Mandchourie : l'incident de Mukden.

Ce qu'il sait de Sayk Fong Lee

Informations de niveau 1

Personnalité

Loyal envers le Japon, négociateur, autoritaire

Il n'est pas marqué du Sceau du Dragon.

Objectif de cette scène

Les investigateurs peuvent mettre en visage sur des leaders japonais. Plus tard, ils découvriront le rôle des agents japonais et des sociétés secrètes. Plus tard, ils pourront reconnaître certains d'entre eux.

Alors qu'ils patientent ou circulent dans le rez-de-chaussée de l'hôtel, les investigateurs peuvent apercevoir un groupe de cinq japonais discutant dans un petit salon. Ils savourent un thé servi par un maître d'hôtel japonais en uniforme (probablement un maître d'hôtel du mess des officiers de l'armée). Deux gardes armés veillent de part et d'autre. Note au meneur : à la veille de l'invasion, il s'agit là d'une diversion uniquement destinée à rassurer les observateurs : si les officiels sont à l'hôtel, c'est qu'ils ne préparent rien. Dans les faits, c'est exactement l'inverse.

Georges Guédon, qui a travaillé son sujet depuis la France, peut renseigner les investigateurs sur l'identité de trois personnes.

- **Le baron Honjo.** C'est l'ambassadeur du Japon et le commandant en chef de l'armée du Kwantung (cf. encadré).
- **Le comte Ushida**. C'est le président des chemins de fer sudmandchouriens (cf. encadré).
- **Le capitaine Oda Sadao.** Cet officier japonais est généralement en charge de missions indélicates pour le compte de l'armée. (Les investigateurs le croiseront à nouveau en missions sur l'île de Zaoshou, cf. Livre 5, p. 26.)
- **Le quatrième homme** est inconnu de Georges Guédon. Il s'agit en fait de **Doihara Kenji** (cf. encadré), un agent secret de l'armée japonaise.
- **Le cinquième homme** est également inconnu de Georges Guédon. Il s'agit de **Tsatoba** (cf. encadré p. 29), un agent de la marine japonaise (et surtout profond infiltré de la secte de l'Océan Noir). Celui-ci est habillé en costume civil.

Il est impossible de déranger ces personnes. Éventuellement, un investigateur particulièrement attentif peut percevoir les mots « Sayk Fong Lee », dans la conversation.

Kang Daï, antiquaire de l'hôtel

Les investigateurs ont peut-être entendu parler de cet homme lorsqu'ils étaient à Shanghai, ou bien on leur a conseillé de le rencontrer en leur remettant une carte de visite portant son nom et citant l'hôtel Yamato de Dairen.

Pour entrer en relation avec Kang Daï, il suffit de demander à la réception qui confirme bien qu'il est l'antiquaire de l'hôtel. La réception va le faire prévenir que les investigateurs souhaitent le rencontrer. Moins d'une heure plus tard, un groom leur indique que Kang Daï leur propose un rendez-vous sur les quais de l'ancienne ville marchande des Chinois (au nord-ouest), à la terrasse d'une pension appelée *Nanyang* et dont l'enseigne représente un canard à la broche. N'importe quel taxi connaît cet endroit.

Note au Gardien

Ce point de rendez-vous éloigné est volontairement dissuasif. Si les investigateurs ont confronté leurs prédictions du Marchand Ambulant, ils peuvent se montrer prudents dans leur prise de contact avec cet homme.

Mais l'unique moyen d'en avoir le cœur net est de se rendre sur les quais des jonques (cf. Le quartier des jonques, p. 22).

Les factions japonaises

L'armée japonaise est constituée de plusieurs factions, œuvrant chacune pour son propre compte ou pour la grandeur de la nation et son empereur Hirohito. Ces factions sont infiltrées par des sociétés secrètes japonaises (cf. encadré p. 20).

L'armée de terre

- L'armée du Kwantung est sous les ordres du Baron Honjo. Il obéit aux ordres de Tokyo.
- L'état-major étant infiltré par la société secrète du Dragon Noir.
- Récemment, cette armée a été renforcée par des troupes d'invasion.
- Historiquement, l'armée a envahi la Mandchourie contre l'avis de Tokyo. Nous allons donc considérer que le Dragon Noir a œuvré dans l'ombre pour que l'invasion ait lieu.
- L'armée de terre a conclu une alliance secrète avec Sayk Fong Lee (cf. *Sayk Fong Lee*, Livre 1, p. 30).

La marine

- Depuis 1905, la marine règne en maîtresse sur toutes les eaux étreignant le Japon. Elle doit assurer la sécurité des transports en troupe en neutralisant les insignifiantes forces navales chinoises et en tenant en respect les bâtiments russes.
- La marine est infiltrée par la société secrète de l'Océan Noir, contrôlée par des profonds (ce qu'ignorent la plupart des protagonistes de cette histoire).
- L'Océan Noir veut accaparer les pouvoirs de Sayk Fong Lee et se sert de l'invasion terrestre pour approcher du sorcier mandchou.

Dans l'avenir...

L'antiquaire a acquis des pièces des monnaies anciennes qui doivent servir à un futur échange (cf. encadré *La transaction de Sayk Fong Lee*, Livre 5 - p. 26). Après cela, les alliés japonais de Sayk Fong Lee vont lui demander de les aider à traquer les espions chinois dans la région. Pour cette raison, les investigateurs retrouveront cet homme dans le camp de prisonniers de Bayuquan.

La société secrète de l'Océan Noir

Références précédentes

Avant leur arrivée à Dairen, les investigateurs ont eu l'occasion d'entendre parler de ce mystérieux « Océan Noir » :

- Ils furent les derniers mots prononcés par Guang Ying, le Chinois aveugle de Paris. Pour mémoire, c'est en présence des investigateurs qu'il déclara avant de mourir « *Sayk Fong Lee manipule les forces de la région. Mais il a un ennemi, qui n'est pas notre allié… N'approchez pas de l'Océan Noir…* »
- Stuart Tanner, le diplomate américain rencontré à Paris, disposait également de cette information. Peut-être a-t-il eu l'opportunité et le temps de la partager avec les investigateurs.

La piste de l'Océan Noir

Bien entendu, rien ne prédispose les investigateurs à se mettre à la recherche de l'Océan Noir. Un minimum de prudence encourage même à ne pas citer ce nom en public, mais à se montrer vigilant et trouver de nouvelles informations. Voici quels sont les éléments qui pourront mettre les investigateurs sur la voie :

- Une prédiction du Marchand Ambulant fait le rapprochement entre l'Océan Noir et « Les Poissons qui Marchent ».
- Dans l'ancien repaire de Sayk Fong Lee, ils pourront découvrir l'existence des profonds, en présence de Tsatoba qui disparaîtra dans les flots.
- Plus tard, à Bayuquan, on leur donnera des précisions sur l'existence de cette société secrète.



Le comte Ushida

Président des chemins de fer sudmandchouriens

Le comte Ushida est en partie associé à la préparation de l'invasion, car les troupes japonaises vont largement emprunter les chemins de fer dans leur progression. Officiellement, il nie bien sûr toute implication, invoquant une réquisition. Cette posture lui permet de continuer à dialoguer avec les divers acteurs liés aux chemins de fer (industriels, constructeurs, etc.), afin de continuer à contrôler la situation.

S'ils se rendent dans les bureaux des chemins de fer sudmandchouriens, les investigateurs peuvent tenter de se faire passer pour des contacts des compagnies de chemin de fer français, en présentant la carte de visite d'Albert Breton (cf. *La Chine en garde l'Est*, Livre 2, p. 16). Dans ce cas, le président des chemins de fer sudmandchouriens peut être tenté de les recevoir, voire de leur offrir des billets de train pour se débarrasser d'eux rapidement.

Ce qu'il sait de Sayk Fong Lee

Informations de niveau 1

Personnalité

Réservé, marchand, provocateur

Il n'est pas marqué du Sceau du Dragon.



Doihara Kenji

Officier japonais

Il y a peu de chances que les investigateurs puissent entrer en contact avec cet homme.

Historiquement, il est celui qui a coordonné l'incident de Mukden, qui servira de prétexte à l'invasion de la Mandchourie par le Japon. Il est également en contact avec le futur empereur historique : Pu Yi. À ce titre, les investigateurs pourraient le croiser à nouveau.

Plus tard, ils pourraient également apprendre qu'il a commandité l'attentat qui a tué le père du jeune maréchal, seigneur de la guerre de Mandchourie. Ce genre d'informations permet de mieux se rendre compte du niveau d'intrigues au milieu desquelles ils évoluent...

C'est avec lui que Sayk Fong Lee négocie son alliance avec les Japonais.

Ce qu'il sait de Sayk Fong Lee

Informations de niveau 1

Personnalité

Discipliné, menaçant, impitoyable

Il n'est pas marqué du Sceau du Dragon.

Une rue marchande à Dairen



Sociétés secrètes orientales

Les sociétés secrètes figurent parmi les grands mystères des cultures asiatiques. Elles sont empreintes de rites et de codes de conduites hérités de traditions millénaires. Elles agissent dans l'ombre, mais leurs leaders affichent leurs ambitions et marchent au grand jour. Elles sont surtout impénétrables et redoutables. Malheur à celui qui se met en travers de leurs desseins.

Au fil des siècles, la Chine connut d'innombrables sociétés secrètes de toutes sortes. La légende veut que les toutes premières d'entre elles se vouassent à la protection des défavorisés et des convois marchands. Mais rapidement, elles s'installèrent dans toutes les activités humaines, économiques ou sociales : paysans, commerçants, mendiants, militaires, voleurs, les milieux politiques ou religieux, etc. Par exemple, après la chute de la dynastie Ming en Mandchourie, au profit des Ts'ing, la société des Hong partageait un rituel ayant pour objectif la disparition des Ts'ing et le retour des Ming.



La révolte des « Boxers »

En 1900, un groupe de Chinois nationalistes, encouragés par l'impératrice de Chine, assiégea les légations étrangères à Pékin durant 55 jours. Il fallut l'envoi d'un corps expéditionnaire pour mater ce qu'on appela « la révolte des Boxers ».

Historiquement, le véritable nom des boxeurs était « Poings de la Juste Harmonie ». Ils étaient également les soldats d'une société secrète appelée « La Société de l'Épée Géante ». Leur entraînement incluait le maniement des armes et le corps à corps, mais également des invocations et des prières à caractère magique. Ils ingéraient toutes sortes de drogues supposées les rendre insensibles à la douleur, et avalaient des formules rituelles inscrites sur papier afin d'obtenir une invincibilité surnaturelle.

Des Boxers prisonniers



Les Sociétés Secrètes dans cette campagne

Cette campagne met en scène trois sociétés secrètes asiatiques :

- **Les Gardiens du Dernier Sacrilège** sont une très ancienne société chinoise. Ils affrontent Sayk Fong Lee. Les investigateurs ont pu les rencontrer à Paris et se rallier à eux.
- **Le Dragon Noir** est une société secrète japonaise. Historiquement, elle prônait la conquête de la Mandchourie. Dans notre histoire, elle a les mêmes objectifs, est conduite par l'armée de terre et prend directement ses ordres du gouvernement de Tokyo. Les investigateurs pourront croiser l'un des personnages légendaires de cette société : Doihara Kenji (cf. encadré p. 19). Certains de ses membres sont alliés de Sayk Fong Lee.
- **L'Océan Noir** est également une société secrète japonaise. Historiquement, cette société se vouait à l'expansion du Japon. Dans notre histoire, elle est infiltrée dans la marine japonaise. Elle est directement opposée à Sayk Fong Lee et elle affronte également les Gardiens. Elle est surtout contrôlée par les profonds, aussi appelés « Poissons qui Marchent ».

La Société du Dragon Noir

(*Kokuryûkai*)

Elle fut fondée en février 1901 par Ushida Ryôhei afin de promouvoir « *la mission du Japon impérial* » et de « *contrôler l'expansion des puissances occidentales* ». Elle déclarait en outre que « *le Japon avait le devoir urgent de combattre la Russie, puis de jeter les bases d'une grande entreprise continentale qui engloberait la Mandchourie, la Mongolie et la Sibérie en une seule région…* »

Elle s'appuyait sur un réseau d'espions de sympathisants déjà implantés en Mandchourie qui œuvraient à défendre les intérêts du Japon dans la région. Ce sont en partie ces liens personnels avec le chef qui ne permirent pas à cette société, pourtant très puissante, de maintenir son influence. Avant 1930, ses membres avaient infiltré différentes sociétés secrètes chinoises afin de complexifier l'échiquier politique en Mandchourie. Ils parvinrent à convaincre certains seigneurs de la guerre de collaborer avec les Japonais.

Le meilleur espion que le Dragon Noir avait en Mandchourie s'appelait **Doihara Kenji**. Les investigateurs pourront croiser ce personnage à l'hôtel Yamato. Il chercha l'alliance du maréchal Zhang Zuolin, mais face à ses réticences, il l'élimina dans un attentat en 1928. Il est surtout l'instigateur de l'incident de Mukden, le 18 septembre 1931, qui servit de prétexte à l'invasion de la Mandchourie par l'armée japonaise. Plus tard, il œuvra à placer Pu Yi, le dernier empereur mandchou, sur le trône du Mandchoukouo.

La Société de l'Océan Noir
(*Genyôsha*)

Elle fut établie en 1881, à partir d'une organisation élaborée quelques années plus tôt par Hiraoka Kotaro, un ex-samouraï et un riche propriétaire minier. Son nom lui vient de la mer de Genkai, qui sépare la Corée du Japon.

Son ambition officielle était « d'honorer la famille impériale, de respecter l'empire et de protéger les droits du peuple ». Elle œuvrait surtout à l'expansion militaire japonaise et à la conquête de l'Asie. Elle avait pour cible les sociétés secrètes chinoises, dont la plupart étaient hostiles au Japon.

Dans les premiers temps, et afin de disposer de lieux de réunions, la société s'installa dans les maisons closes. Rapidement, elle y vit un moyen d'un gagner de l'argent. Puis, le chantage, la corruption et le « travail » des prostituées permirent d'obtenir des informations auprès des clients.

Parmi ses nombreuses activités de renseignements auprès de Tokyo, la société élabora une cartographie détaillée de la péninsule en vue d'une invasion. En outre, on lui attribue l'assassinat de l'impératrice de Corée Myeongseong en 1895.



L'Océan Noir dans notre histoire

L'Océan Noir est dirigé par les profonds (avec un tel nom, il ne pouvait en être autrement). Le gouvernement de Tokyo et les autres sociétés secrètes ignorent que le Mythe a infiltré cette organisation pour son propre compte. Les humains pensent négocier des prétentions territoriales avec d'autres groupes humains et ne perçoivent pas que certaines demandes qui peuvent leur sembler insolites permettent aux profonds de consolider leurs positions dans cette région.

L'objectif de cette société secrète est d'obtenir le plein contrôle des eaux entre le Japon et la Chine, c'est-à-dire : la mer du Japon au nord, la mer de Chine au sud et la mer de Bohai, autour de la péninsule. Pour les profonds, cela signifie l'obtention et le contrôle d'un vaste territoire maritime et la possibilité d'implanter des colonies dans tous les ports de cette zone.

Les actions de l'Océan Noir sont essentiellement maritimes. Mais cela ne signifie pas qu'ils sont à l'origine de toutes les opérations conduites par la mer. En l'occurrence, les amiraux et les généraux programment conjointement l'invasion de la Mandchourie, avec toutes les contingences logistiques que cela suppose : débarquement, ravitaillement, blocus, etc.

L'espion de l'Océan Noir est un profond infiltré dans la marine japonaise. Il s'appelle Tsatoba. Quelques-unes de ses missions requièrent un renfort d'autres profonds, également appelés « Shen De », dans la langue chinoise ou « Poissons qui Marchent » (cf. *Les Poissons qui Marchent*, p. 30).

À la différence du Dragon Noir, l'Océan Noir est également une société occulte. Tsatoba est un puissant shaman et oppose sa magie à celle de Sayk Fong Lee, dont il cherche à accaparer les pouvoirs (cf. encadré *Tsatoba*, p. 29).

Enfin, les investigateurs peuvent découvrir que l'Océan Noir est également à l'origine de la création de l'unité 731, dont les opérations de recherche sont conduites dès les premières heures de l'invasion (cf. *L'unité 731*, p. 62).

Dévoilons les révélations à venir sur l'Océan Noir

Au cours des épisodes à venir, les investigateurs vont découvrir que :

- Il est dirigé par les profonds et Tsatoba.
- Il recherche le moyen d'activer l'Arcane des Cinq Supplices.
- Il a infiltré l'unité 731 et procède à des expériences sur les humains dans les camps de prisonniers (prélèvements et greffes de peaux).
- Il suit la progression de l'invasion japonaise et prendra possession du palais des Seigneurs mandchous (avant dernier scénario).
- Il capturera les investigateurs pour activer l'Arcane des Cinq Supplices et tendre un piège à Sayk Fong Lee !

Les investigateurs peuvent-ils infiltrer une société secrète japonaise ?

En principe non. La plupart du temps, les investigateurs sont des Européens ou des Américains. Durant les tests, et sans savoir ce que l'aventure allait lui réserver, un joueur a choisi d'interpréter un Russe blanc. Cela a permis quelques belles scènes à la frontière russe, mais sans déraper vers l'infiltration d'une société secrète.

Donc si les investigateurs sont d'origine indo-européenne ou anglo-saxonne, il est impensable que les Japonais, et a fortiori les Poissons qui Marchent, les recrutent.

Cependant, si l'un des investigateurs est « asiatique » de manière générale, il peut alors envisager d'approcher la société du Dragon Noir, en entrant en contact avec Doihara Kenji (cf. encadré p. 19). Dans ce cas, le Gardien procède à des ajustements afin qu'il tire un bénéfice des risques qu'il prend : par exemple, en déjouant une action de l'unité 731 ou en se procurant des armes.

Rappelons enfin qu'ils ont déjà été recrutés par les Gardiens du Dernier Sacrilège et qu'ils ont peut-être été marqués du Sceau du Dragon par Sayk Fong Lee.

Cependant, nous verrons que les personnages féminins peuvent devenir membres d'une autre société secrète très répandue en Chine : les Mendiants.







Le quartier des jonques

Le quartier des jonques est comme les investigateurs pouvaient s'imaginer la Chine traditionnelle. On quitte la ville moderne bâtie par les Japonais pour entrer dans l'ancienne cité marchande des Chinois. Des ruelles de terre battue conduisent aux quais. Les échoppes sont ornées de tentures vantant les mérites des artisans. Les boutiquiers travaillent dans des conditions austères. Et pourtant, la ville s'égaye des éclats de voix et de l'énergie des Chinois au travail.

L'embarquement des lépreux

Cette scène permet au Gardien de glisser une information relative à l'existence d'une « île des lépreux », abritant les malades de toute la région.

Depuis les quais, une centaine de regards se tournent vers une jonque ancrée à quelques encablures au large. Elle est surveillée par un petit bâtiment de guerre japonais qui pointe vers elle une mitrailleuse et son canon de pont.

Au bout de quelques minutes, deux embarcations légères quittent l'extrémité d'un ponton et se dirigent vers la jonque. À son bord, on peut apercevoir des individus emmaillotés de linges. Si les investigateurs interrogent les passants, il leur sera répondu en anglais « *Plague people go to Zaoshou !* » (« *Les malades de la peste vont à Zaoshou !* ») Lorsque l'embarquement est terminé, la jonque fait voile vers le large et disparaît.

Cette scène fait référence à l'article du journal *L'Aurore asiatique*. L'existence de cette île sera à nouveau évoquée dans le chapitre intitulé *Prisonnier des Japonais* (cf. p. 48).

Retrouver « l'étrange hippocampe »

Les investigateurs peuvent également être tentés de retrouver le petit navire-cargo japonais décrit par le pêcheur de Shanghai. Le signalement de « l'étrange hippocampe » dessiné sur la cheminée leur est précieux, car c'est le seul indice permettant de retrouver ce bateau dans la nuée d'embarcations circulant dans ces eaux.

Un petit cargo ressemblant à la description faite et dont la cheminée est ornée d'un étrange hippocampe se trouve ancré dans les eaux du port. En fait, le dessin représente plutôt une étrange et inquiétante créature marine, apparemment dessinée de profil. Probablement un monstre aquatique du folklore chinois, sinon l'œuvre d'un artiste passablement dérangé.

À proximité du cargo se trouve stationné un sampang. Plusieurs matelots transfèrent quelques caisses et divers objets à son bord. Si les investigateurs attendent la fin de la manœuvre, ils peuvent voir le sampang se diriger ensuite vers un alignement d'anciennes maisons bâties sur plusieurs niveaux au bord de l'eau. Après une vingtaine de minutes, le sampang repart à vide et tous les hommes rejoignent le cargo, qui met en marche. Il quittera la baie dans une heure.

Note au meneur

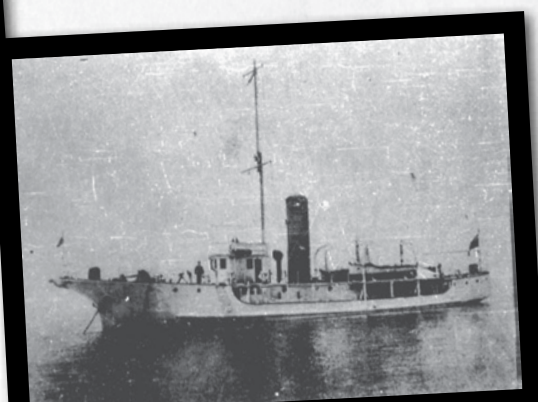
Les profonds viennent de livrer des objets dérobés dans la demeure de Louis Lonsdale à Shanghai jusqu'à l'ancien repaire de Sayk Fong Lee, où est détenu le captif.

Pour le cas où les investigateurs trouveraient un moyen de grimper discrètement à bord :

- Le cargo est vide. Les objets dérobés à Shanghai ont tous été déposés à terre.
- Dans la cale, on peut découvrir des équipements de plongée : scaphandres, tuyaux, pompes à air, lests de plomb, etc. Un test majeur de *Mécanique* permet de remarquer que l'un des équipements fonctionne à l'inverse des autres. Comme si celui qui se trouvait à l'intérieur devait respirer… de l'eau ! (SAN 0/1)

















La pension *Nanyang*

La pension Nanyang est un genre d'auberge à la chinoise. Elle est tenue par un vieux couple de Chinois. Elle propose des dortoirs avec des couchages « *garantis sans punaises !* », une vaste salle de bain emplie de demi-tonneaux d'eau fumante changée deux fois par jour, mais surtout une terrasse servant des repas à toute heure du jour et de la nuit : poissons, nouilles et thé composent l'ordinaire.

Un jeune Chinois souriant propose aux investigateurs de s'asseoir et, ne comprenant pas leur langue, apporte au jugé du thé et des galettes de riz. Quelques minutes plus tard, un Chinois en costume s'assoit à côté d'eux et se présente : Kang Daï.

La première chose qu'il demande est : comment ont-ils eu son contact ? Si les investigateurs lui présentent la carte reçue à Shanghai (qui pour lui est un signal demandant d'envoyer les étrangers dans un piège), un test de *Psychologie* révélera un léger changement de comportement : l'homme se met à questionner les investigateurs et élabore ses plans. Dans tous les deux cas, il envoie les Occidentaux vers l'ancien repaire de Sayk Fong Lee, ainsi que son maître le lui a demandé :

- Ou bien les investigateurs vont droit au but et il sait à quoi s'en tenir les concernant.
- Ou bien c'est lui qui va poser les questions, comme s'il avait quelque chose à révéler, afin que les investigateurs demandent à en apprendre davantage.

« *Qui puis-je faire pour vous aider* ? »

« *Que recherchez-vous à Dairen* ? »

« *Soyez très prudents en discutant avec les Japonais. Depuis qu'ils ont pris le contrôle de la ville, on dit qu'ils ont découvert d'anciens repaires secrets et ils n'aiment pas qu'on vienne fouiller. Avez-vous entendu parler du Captif de Dairen ? Cela fait partie des choses à éviter. Mais certains pensent qu'il se trouve toujours ici. A priori dans l'ancienne ville. Pourquoi voulez-vous savoir cela ?* »

C'est avec ce genre de formulation qu'il suscite la curiosité et parvient à en apprendre plus, car les curieux sont toujours prêts à monnayer une information, contre une autre information.

Il finit par leur désigner un petit cargo ancré au loin. Celui-ci possède une bien étrange créature marine peinte sur la cheminée (c'est bien le cargo qu'ils recherchent, cf. plus haut). Il assure qu'en surveillant les allées et venues de l'équipage on peut « *localiser un ancien repaire des Gardiens, tombé aux mains des Japonais.* »

Note au Gardien

Cette dernière phrase contient une information que les investigateurs n'avaient pas. En effet, avant d'être un repaire de Sayk Fong Lee, l'endroit appartenait aux Gardiens du Dernier Sacrilège. Il n'en dira pas plus à ce sujet.

Lorsqu'il estime que les investigateurs sont suffisamment intrigués pour poursuivre seuls leurs recherches, il les quitte, en ajoutant toutefois qu'il souhaiterait être le premier acheteur de ce qu'ils pourraient trouver (histoire de les aiguillonner une dernière fois).









Qian Lan

Gardienne combattante

« Jolie Orchidée » est une jeune femme de 26 ans aux cheveux bruns. Gracieuse et élégante, elle porte aussi bien la tenue de combat que la robe de soirée.

Elle fait preuve d'un esprit aiguisé et de beaucoup de discernement. Si elle a des doutes sur certaines motivations, elle peut tester la combativité ou la détermination de ses propres alliés, qu'ils soient Gardiens ou Investigateurs.

Une perle rare

La jeune femme possède de nombreuses compétences qu'elle met au service des Gardiens. Elle peut se dissimuler sous les haillons d'une mendiante, chanter et danser sur la scène d'un cabaret, jouer aux cartes ou au Mah Jong, manier le sabre ou le révolver et soigner les blessés.

Historique

Quelques années après leur prise de contrôle de la péninsule, et conseillés par la société du Dragon Noir, les Japonais ont arrêté les chefs de file des mendiants. L'objectif était de neutraliser cette force. Les mendiants ont été arbitrairement arrêtés et inculpés de piraterie, de vol ou de tout ce qui pouvait justifier leur exécution sans procès. Ils furent tous décapités.

Depuis, et à cause de la politique ségrégationniste des Japonais, de nouveaux Chinois ont basculé dans la pauvreté et la mendicité. Mais le Dragon Noir considère qu'ils ne sont plus une menace.

Dès lors, une nouvelle société secrète est née sur les cendres de l'ancienne et se dissimule parmi les mendiants. Ils ne sont que quelques-uns et sont conduits cette fois-ci par une femme : Qian Lan. Le chapitre intitulé *La société secrète de Qian Lan*, page 44, en dévoile davantage sur la société des mendiants et surtout l'écriture secrète des femmes qui la composent : le Nushu.

Par ailleurs, la jeune femme avait un frère, Gardien lui aussi, qui vivait à San Francisco. Il a été tué durant un affrontement (cf. Livre 1, l'aventure préalable intitulée *San Francisco – Chinatown*, p. 45).

Motivations

Qian Lan reçoit ses ordres des Veilleurs, qui parviennent péniblement à communiquer avec elle par magie.

- Elle doit localiser les investigateurs et les aider à rejoindre Bayuquan.
- Elle combat Sayk Fong Lee, assassin de son père, ainsi que les Japonais, meurtriers de sa mère. Elle ne changera jamais de camp.

Ce qu'elle sait sur Sayk Fong Lee

Informations de niveau 2.

Caractéristiques

FOR	65
DEX	80
POU	80
CON	60
APP	75
ÉDU	50
TAI	70
INT	80

Points de Vie : 13
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Santé Mentale : 80
Points de Magie : 16

Combat

Épées (sabre) 75 % (37/15), 1D6 + 1 + 1D4 (E) points de dégâts

Corps à corps (couteau) 50 % (25/10), 1D4 + 2 + 1D4 (E) points de dégâts

Esquive 50% (25/10)

Armes de poing (révolver cal. 45) 50 % (25/10), 1D10 + 2 (E) points de dégâts*

**Les munitions sont rares en Chine et Qian Lan n'utilise cette arme qu'en dernier recours.*

Compétences

Connaissance	25 % (12/5)
Savoir-faire	5 % (2/1)
Sensorielle	50 % (25/10)
Influence	50 % (25/10)
Action	75 % (37/15)

Elle est marquée du Sceau du Dragon.

Les investigateurs pourront retrouver ce personnage avant leur départ pour Bayuquan, et tout au long du reste de la campagne si les évènements l'exigent ou le permettent.

Les investigateurs sont surveillés

Depuis qu'ils sont entrés dans l'ancienne cité marchande chinoise, les investigateurs ont été repérés et suivis par une autre société secrète chinoise, très discrète celle-ci : les mendiants. La société des mendiants est l'une des plus anciennes organisations secrètes en Chine. Depuis toujours, les misérables sont les yeux et les oreilles des puissants. Leurs ramifications s'étendent à travers toute la Chine, mais leur plus grande difficulté est de communiquer entre eux. Par la force des choses, les mendiants sont donc regroupés en diverses sociétés, indépendantes les unes des autres, mais alliées dans l'adversité.

Conformément aux prédictions du Marchand Ambulant, le fait de chercher Kang Daï les fait trouver les Gardiens (plus exactement, c'est Qian Lan, la Gardienne, qui les trouve).

Dans un premier temps, elle dissimule sa véritable identité sous ses haillons de mendiant. Elle tend vers les investigateurs ses mains aux doigts entourés de bandelettes, comme pour soigner ou cacher une maladie. Son visage est également caché par un voile apparemment sale. Elle réclame une aumône dans sa langue et Kang Daï la chasse d'un geste de la main.

La mendiante va et vient dans la ruelle, sans perdre de vue les investigateurs. C'est ce qu'un test de *Psychologie* ou de *Trouver Objet Caché* peut révéler. Si l'un des Occidentaux tente d'établir le dialogue, elle feint de ne pas comprendre, tout en observant son interlocuteur avec encore plus d'attention. Si elle sent un danger ou une pression trop forte, elle disparaît dans la foule.

Si les investigateurs pénètrent dans le repaire et qu'ils s'y trouvent en grande difficulté, elle peut intervenir pour les tirer d'affaire. Dans tous les cas, ils pourront la retrouver lorsqu'ils partiront pour Bayuquan.

Le captif de Dairen

Objectifs de cette scène

- Révéler la présence des profonds.
- Découvrir la véritable identité de Tsatoba.
- Découvrir la vraie nature du captif de Dairen et le libérer de ses chaînes.
- Éliminer Georges Guédon afin d'accroître l'isolement les investigateurs.
- Dynamiser le récit avec une scène d'action.

Une masure parmi les autres

Que les investigateurs écoutent Kang Daï ou retrouvent le petit cargo, les deux pistes les conduisent à l'observation d'un transfert de marchandises entre le cargo et une masure alignée au milieu d'autres maisons semblables.

Mais ce qui distingue celle-ci, et éloigne probablement les curieux, c'est qu'il s'agit de l'ancienne officine d'un naturaliste ou d'un taxidermiste. En façade, des petites niches fermées par des grilles rouillées retiennent des dépouilles d'étranges animaux empaillés. Une petite vitrine épaisse abrite encore des bocaux où stagnent d'étranges organismes glabres.

Il y a plusieurs moyens de pénétrer dans cet endroit :

- Par la porte. Elle est fermée par deux serrures à large clé. Un test de *Crochetage* suffit à la forcer.
- Par les toits. On arrive sur la terrasse et l'on peut descendre vers le premier étage.
- Par les quais. Il faut disposer d'une embarcation pour arriver à l'arrière du bâtiment. Celui-ci est bâti à l'aplomb de l'eau et sa cave dispose d'un petit appontement permettant l'accostage.

Le repaire de l'Océan Noir

L'entrée

Trois marches montent de la rue jusqu'à une petite pièce. Les murs sont garnis d'étagères où s'alignent des dizaines de bocaux. Malgré l'épaisse couche de poussière, on distingue dans chacun d'eux fœtus, larves ou écorchés qui toisent les intrus (SAN 0/1). L'endroit est sordide et il est aisé de comprendre pourquoi personne n'ose franchir la porte.

Sur la gauche, le sol de la petite salle est jonché d'animaux empaillés de toutes tailles. Depuis le plafond pendent d'innombrables oiseaux poussiéreux, leurs yeux de perles noires fixant le vide pour l'éternité.

Le rez-de-chaussée

Tout le niveau est encombré de boîtes, bocaux ou dépouilles poussiéreux. Dans le fond, des reconstitutions de squelettes de toutes les tailles sont clouées sur des baguettes de bois, accroissant encore l'impression de malaise des intrus.

Dans la plus grande pièce, un test de *Trouver Objet Caché* suffit à se rendre compte que des caisses et divers objets ne sont pas recouverts de poussière (ils ont été ramenés par le sampang). Il s'agit





Kang Daï

Antiquaire du Yamato

Pour tenter de passer le plus inaperçu possible parmi les innombrables personnes qui fréquentent les lieux publics de la ville, ce Chinois d'une quarantaine d'années s'habille à la mode européenne. Il estime que les blancs peuvent le prendre pour un Chinois plutôt proche d'eux et que cela impose une certaine forme de respect chez ses compatriotes.

C'est un homme inquiet, toujours aux aguets et prenant mille précautions et contrôles de toutes sortes pour éviter les pièges tendus par ses adversaires.

Objectifs

C'est un espion du sorcier mandchou. Sa mission consiste à orienter les factions de tous bords vers l'ancien repaire de Sayk Fong Lee. En effet, c'est dans cet endroit que les Japonais détiennent toujours le Captif de Dairen. Le sorcier n'a pas besoin de récupérer son captif, mais a décidé de faire en sorte que ses ennemis n'en disposent pas non plus. Il joue donc sur les deux tableaux en envoyant des factions sur cette piste : si elles réussissent, elles privent les Japonais du captif, si elles échouent c'est qu'elles ont été repérées par les Japonais.

L'homme se sait surveillé par les Japonais.

Ce qu'il sait de Sayk Fong Lee

Informations de niveau 1

Caractéristiques

Points de Vie : 12

Impact : 0

Carrure : 0

Mouvement : 8

Combat

Armes de poing (révolver cal. 32) 25 % (12/5), 1D8 (E) points de dégâts

Compétences

Langues (anglais) 50 % (25/10)

Personnalité

Inquiet, paranoïaque, paniqué

Tatouages

Il possède un tatouage particulier : l'Écaille du Dragon, qui lui octroie 2 points d'armure.

Il est marqué du Sceau du Dragon.

Les investigateurs retrouveront ce personnage s'ils sont prisonniers des Japonais dans le camp de Bayuquan.



d'objets anciens dérobés chez Louis Lonsdale : vases de bronze, statuettes de bois, etc.

Le premier escalier à droite descend vers la cave, soutenu par les piliers de bois.

L'escalier du fond monte au premier étage.

Le premier étage

L'escalier débouche dans l'unique pièce habitable de la maison. Paillasse, table basse, coffre vide, estampes poussiéreuses, etc. L'endroit a été habité il y a longtemps.

Deux passages sans porte conduisent à une terrasse en partie abritée par un auvent de planches pourries.

La cave

L'escalier du rez-de-chaussée conduit à une pièce sombre. Il émane une odeur de vase écœurante, mêlée à des relents de poissons morts.

Dans le sol, un genre de puits de trois mètres de diamètre est cerclé d'un muret de pierres s'élevant à moins de cinquante centimètres de hauteur. Il retient une eau sombre et puante au niveau du sol d'épaisses planches.

Si les visiteurs disposent de lumière, ils peuvent se rendre compte que de nombreuses planches ont été remplacées. Cet endroit est entretenu.

Tout à coup, un bruit métallique provient de la salle donnant sur le petit quai !

Note au Gardien

Dans cette description, nous considérons que les investigateurs arrivent à la cave par l'escalier. S'ils entrent ici par le petit ponton, ils découvrent L'Arcane des Cinq Supplices et le captif de Dairen ! Par conséquent, les profonds les attaquent immédiatement…

L'Arcane impie

Au plus profond de la cave, une salle possède un accès direct à un petit quai. Une série de poteaux de bois supportent plusieurs tentures humides et puantes qui occultent la lumière du jour et empêchent de voir depuis l'extérieur. Le sol de cet endroit est également constitué de planches placées à quelques centimètres au-dessus des eaux noires des quais.

C'est ici qu'on a érigé une Arcane semblable à celle déjà vue par les investigateurs sous le théâtre d'ombres chinoises à Paris ! Sur le sol est sommairement tracée une étoile à cinq branches. À la pointe de chaque branche se trouve un corps supplicié :

- **Le supplice du bois.** Un corps suspendu par des liens de chanvre a été perforé par toutes sortes de branches et des planches tenues entre elles par des chevilles de bois. Le malheureux semble avoir été clouté par des échardes.
- **Le supplice du feu**. Des braises rougeoyantes chauffent encore un large vase de bronze posé à même le sol. La victime a été suspendue à l'envers et son corps est calciné jusqu'à la taille.
- **Le supplice de la terre.** La troisième victime est prisonnière d'une épaisse couche d'argile séchée qui lui prend tout le corps. Elle a probablement été cuite dans ce cercueil.
- **Le supplice du métal**. Le corps de la victime est suspendu au plafond par de gros hameçons. Dans ses tentatives pour se dégager, elle s'est emmêlée en une posture difforme.
- **Le supplice de l'eau**. La victime est suspendue par les pieds et sa tête trempe dans l'eau par un trou dans le sol. Elle s'est noyée.

Tous les suppliciés sont morts. Quelqu'un essaie de reproduire la magie déjà utilisée par les Chinois de Paris. Impossible de savoir si elle fonctionne ou pas. Malgré la pénombre qui règne ici, observer cette scène risque de faire perdre 2/1D8 points de Santé Mentale.

Note au Gardien

L'Océan Noir ne sait pas encore faire fonctionner la magie de l'Arcane, mais ses dernières tentatives le rapprochent du succès. Lorsqu'ils se rendront à Harbin, les investigateurs seront confrontés à une nouvelle Arcane, fonctionnelle celle-ci, dont ils pourront être les victimes.

Le Captif de Sayk Fong Lee

Un bruit métallique provient du mur du fond de la pièce. La pénombre ou la lueur d'une lampe permet juste de distinguer un prisonnier dont les membres sont enchaînés au mur. L'individu oscille doucement dans le noir, sans que l'on puisse voir son visage pour le moment. C'est le captif de Dairen : le prisonnier de Sayk Fong Lee tombé entre les mains de l'Océan Noir.

Le long d'un mur, non loin d'elle, se trouve un rayonnage poussiéreux d'où émane une odeur écœurante : l'odeur de la graisse animale. Il est possible que les investigateurs aient déjà senti cette odeur auparavant et même qu'ils connaissent la valeur magique de cette graisse. Un bref coup d'œil permet de deviner la présence d'instruments chirurgicaux servant au prélèvement de la graisse, et de trouver un petit pot de bronze empli de cette substance.



Le captif de Dairen

Une maigre bête de la nuit

« Ce que j'avais pris pour une ombre était bien la créature elle-même. Elle attendait silencieuse contre le mur. La flamme verdâtre du parchemin encore crépitant projetait des ondulations saccadées contre son corps. Sa face sans visage épiait la nuit comme un aveugle écoute les bruits qui l'entourent. Aucune respiration ni aucun geste ne troublaient sa concentration. Le parchemin finit de se consumer et elle sembla percevoir la fraîcheur de la nuit. Elle tourna sa face vers le ciel et prit son envol. »

Le Monde des Ombres –
Tarec Salam Upkaï

La maigre bête de la nuit est une créature du Mythe entravée par les Gardiens il y a longtemps. Sa graisse, aussi rare soit-elle, permet d'animer l'ombre de figurines de bois ou d'entrer dans l'Empire des Ombres. C'est l'unique raison de sa présence ici : les hommes lui volent sa graisse qu'ils exploitent en composant de sortilège.

Histoire

La créature fut invoquée par les Gardiens du Dernier Sacrilège il y a plusieurs décennies et maintenue captive depuis cette époque. Sayk Fong Lee s'empara du repaire après avoir dupé les Gardiens, mais à son tour il en fut dépossédé par l'Océan Noir après que les Japonais ont pris le contrôle de la péninsule.

Histoire d'un quiproquo

Depuis le début de cette aventure, les investigateurs ont eu plusieurs fois l'occasion d'entendre parler du Captif de Dairen. Mais rien ne pouvait laisser supposer qu'il n'était pas humain.

Attitude vis-à-vis des hommes

Même dépourvue d'yeux ou du sens olfactif, la maigre bête sait reconnaître ses visiteurs. Dès que les investigateurs entrent dans la pièce, elle sait qu'ils sont des inconnus qui la rencontrent pour la première fois. Elle tente donc de se faire libérer sans éveiller leur peur, afin de quitter enfin cet endroit.

Les ombres sur la nuit

Il est possible que les investigateurs rencontrent d'autres bêtes lors de leur voyage en Mandchourie (cf. Livre 6). Selon leur attitude vis-à-vis de celle-ci, l'issue de la rencontre peut évoluer. En bref, disons que si les investigateurs libèrent la bête, celle-ci saura peut-être se le rappeler en cas de confrontation ultérieure…

Caractéristiques

FOR	90
DEX	75
POU	75
CON	90
TAI	110
INT	20

Points de Vie : 6*
Impact : +1D6
Carrure : +2
Mouvement : 6/12 en volant
Points de Magie : 15

**La bête est épuisée et affaiblie. En pleine forme, elle possède 13 points de vie.*

Combat

Attaques par round : 1

Options de Combat rapproché : Elle attaque avec ses pattes, sa queue, ses cornes ou ses membres.

Saisir (manœuvre) : Une tactique fréquente des maigres bêtes de la nuit consiste à saisir leur adversaire, afin de pouvoir le « titiller » avec leur queue poilue. Elles attaquent par surprise et en masse, puis dérobent les armes de leurs ennemis avant de les submerger. Deux bêtes ou plus peuvent combiner leurs attaques pour maintenir une victime trop costaude et profiter d'un dé bonus de surnombre.

Titiller : Une sombre bête ne peut titiller qu'un ennemi qu'elle vient de saisir. Ce mode d'attaque est particulièrement énervant, car les poils de leur queue sont aussi tranchants que des rasoirs et représentent un réel danger, même s'ils n'infligent pas de dommages. La victime, désorientée et humiliée, ne peut alors plus penser à autre chose qu'à la menace qui pèse sur elle, ce qui impose un dé malus à toutes ses actions pendant 1D4 rounds ou jusqu'à ce que les chatouilles cessent. Les bêtes de la nuit savent parfaitement tirer parti des trous dans les vêtements. Des habits épais ou une armure ne sont d'aucune utilité face à ce type d'attaque.

Combat rapproché 45 % (22/9), 1D4 + 1D6

Saisir (manœuvre), la victime est maintenue pour des chatouilles ou d'autres attaques

Titiller 35 % (17/7), immobilisée 1D6 + 1 rounds (la cible doit déjà être saisie)

Esquive 35 % (17/7)

Protection

2 points de peau

Compétences :

Discrétion 90 %

Perte de SAN

0/1D6

Personnalité

Hostile, méfiante, brave

Elle est marquée du Sceau du Dragon.

En effet, Sayk Fong Lee voulait savoir si le pouvoir de domination du Rançonneur de Droit Divin s'applique également aux créatures impies. C'est le cas.

Note au Gardien

Il est important que le groupe emporte ce pot de graisse. En effet, cette graisse est l'unique moyen d'entrer dans l'Empire des Ombres. Si les investigateurs le délaissent, Qian Lan s'en empare pour le ramener au vieil aveugle de Bayuquan.

Si les investigateurs s'approchent pour déterminer l'identité de la bête ou braquent une source de lumière vers lui, ils découvrent la vérité : le Captif est une créature sombre, dépourvue de visage. C'est une maigre bête de la nuit (SAN 0/1D6) (cf. encadré page précédente).

Elle semble humer l'air autour d'elle et tend ses bras enchaînés vers les visiteurs, comme pour implorer qu'on la libère de ses entraves. Selon le sang-froid dont font preuve les investigateurs, ils peuvent réagir aussitôt ou se perdre en hypothèses.

Quelques instants plus tard, les profonds attaquent !





Les profonds surgissent !

Tout à coup, trois profonds surgissent des flots et sautent d'un bond à l'intérieur de la cave. Selon l'endroit où se trouvent les investigateurs, ils peuvent bondir depuis le puits ou le ponton. Ils sont accompagnés par Tsatoba, mais ce dernier n'engagera pas le combat. La prudence et les enjeux de la guerre à venir lui dictent la prudence.

En revanche, les trois Shen De se jettent sur les intrus. L'un d'eux prend Georges Guédon à la gorge, le tuant net. Un autre tente d'entraîner un investigateur sous les eaux. Le combat fait rage !

Effets de l'affrontement

Durant l'affrontement, le Gardien doit prendre en compte les éléments suivants :

- Georges Guédon est tué durant l'affrontement. D'un coup de sabre ou pour avoir la gorge arrachée, ce personnage doit disparaître. Important : si les circonstances font que son décès n'est pas possible dans l'immédiat, le Gardien doit saisir la prochaine opportunité de le faire disparaître (assassinat, accident, etc.).
- Plusieurs balles perdues frappent le mur qui retient la maigre bête. Celle-ci arrache ses chaînes et s'enfuit immédiatement, le cas échéant en frappant violemment un Shen De qui se trouverait sur son chemin. Note : il est préférable que les investigateurs aient commencé à la libérer, mais ce n'est pas une option aisément envisageable dans ce genre d'histoire (!).
- Tsatoba ne s'attarde pas. Dès qu'il s'aperçoit que les investigateurs sont plus nombreux que ses Shen De, il plonge dans le puits ou depuis le petit quai. Mais les investigateurs doivent le reconnaître avant qu'il ne disparaisse. Il survit à cette escarmouche.
- Les multiples impacts de balle affaiblissement les vieilles poutrelles qui tiennent le bâtiment. Il menace de s'effondrer. Les investigateurs peuvent quitter les lieux vers les escaliers ou vers le ponton. En cas de difficulté, la Gardienne combattante Qian Lan veille et peut leur porter secours. Le cas échéant, elle s'est approchée avec un sampang et repêche les rescapés.

Conséquences de la mort de Georges Guédon

La mort de Georges Guédon va accroître l'isolement des investigateurs dans ce pays lointain. Mais ce décès peut également ouvrir la voie à plusieurs possibilités nouvelles, selon l'imagination et l'audace des investigateurs :

- Il serait très imprudent de révéler la mort de Georges Guédon aux autorités japonaises. Si les investigateurs choisissent cette option, ils sont immédiatement arrêtés et les Japonais préviennent **Paul Naulin**, l'attaché français aux affaires diplomatiques (cf. *L'Administration française*, p. 14). Mais la France, tenue informée des missions secrètes du petit groupe, négocie rapidement leur libération, sous réserve de quitter immédiatement le territoire sous contrôle japonais (et dans ce cas, l'aventure se poursuit normalement à Bayuquan).
- S'ils fouillent son corps, ils trouveront son passeport ainsi qu'un laissez-passer facilitant la sortie du territoire. Le fonctionnaire possède également divers documents officiels, mais ils sont sans intérêt pour eux.
- S'ils taisent son décès, ils gagnent suffisamment de temps pour quitter la ville en direction de Bayuquan. Dans ce cas, les possibilités de transport sont précisées dans le scénario suivant.
- Dans tous les cas, ils ne peuvent plus bénéficier des recommandations ou d'une aide matérielle éventuelle de la part de leur compagnon décédé… sauf si l'un d'eux à l'audace de prendre son identité !



Tsatoba

Espion de l'Océan Noir

Tsatoba est un profond (Shen De 深的) et un shaman au service de l'Océan Noir.

Pour dissimuler sa nature de Shen De aux hommes, Tsatoba s'est vu infliger un douloureux rituel, au cours duquel ses traits profonds ont été gommés et lissés. Ses ouïes ont été déplacées de la base de son cou sur ses flancs et ses yeux ont été à moitié fermés. La magie reste très présente dans son corps et lui inflige des douleurs permanentes, mais il considère que la gloire de Dagon est à ce prix.

Sa couverture officielle

Officiellement, Tsatoba est capitaine de la marine japonaise. Mais il ne porte pas l'uniforme, préférant un peu plus de discrétion en portant un costume à l'occidentale. Son grade et ses divers contacts lui permettent d'être parmi les mieux informés des opérations militaires en préparation dans la péninsule. Il connaît les déplacements des convois maritimes et sait très bien que le Japon prépare une invasion terrestre.

Comportement

Tsatoba est cruel et calculateur. Il méprise la totalité des humains, mais sait faire semblant de leur accorder un minimum d'importance afin de leur faire croire qu'ils peuvent lui proposer quelque chose. Il semble toujours avoir un coup ou deux d'avance sur ses adversaires, ce qui facilite ses négociations.

Objectifs

- Exécuter les ordres de l'Océan Noir pour assurer le contrôle des mers à son peuple.
- S'approprier les pouvoirs de Sayk Fong Lee !
- Il est prêt à négocier avec les investigateurs s'il devine qu'ils peuvent marquer quelques points. Mais il peut surtout leur faire croire qu'il peut les aider à abattre à Sayk Fong Lee.

Ce qu'il sait sur Sayk Fong Lee

Informations de niveau 2.

Caractéristiques

FOR	90
DEX	80
POU	110
CON	100
APP	80
ÉDU	50
TAI	60
INT	80

Points de Vie : 16
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8/10 en nageant
Points de Magie : 22

Combat

Épées (sabre) 50 % (25/10), 1D6 + 1 + 1D4 (E) points de dégâts

Corps à corps (couteau) 50 % (25/10), 1D4 + 2 + 1D4 (E) points de dégâts

Armes de poing (révolver cal. 45) 50 % (25/10), 1D10 + 2 (E) points de dégâts

Esquive 50 % (25/10)

Protection

1 point d'armure (peau et écailles)

Compétences

Connaissance	50 % (25/10)
Savoir-faire	25 % (12/5)
Sensorielle	50 % (25/10)
Influence	75 % (37/15)
Action	50 % (25/10)
Sorcellerie chinoise	75 % (37/15)
Langues (anglais)	50 % (25/10)

Personnalité

Inhumain, perfide, effrayant

Sortilèges

Tsatoba est également un shaman des profondeurs. Il tient son enseignement de cérémonies en l'hommage de Dagon et ce dieu-poisson lui a confié le pouvoir de célébrer sa gloire, en échange de capacités surnaturelles. Les sortilèges qu'il sait utiliser sont résumés ici, et le Gardien peut en inventer d'autres le cas échéant.

- **L'Arcane des Cinq Supplices** : Tsatoba recherche les composants de ce puissant sortilège mandchou. Il sait qu'il nécessite le sacrifice rituel de cinq individus, capables de supporter les cinq supplices chinois. Lorsqu'il saura l'activer tout en maintenant en vie les cinq corps entravés, il saura exploiter la puissance du pentagramme.
- **Appeler les Shen De** : ce sortilège doit être prononcé dans l'eau. Il permet de faire entendre sa voix aux profonds situés dans un rayon équivalant à 50 miles nautiques. Ce sort est généralement utilisé pour appeler les Shen De à la prière ou pour obtenir leur aide.
- **Vermine de vase :** Ce sortilège nécessite de verser un litre d'entrailles et de sang dans un plan d'eau ou en mer. Tsatoba peut ensuite commander aux vermines et autres parasites des eaux venus se repaître de s'en prendre à un individu dont au moins un membre trempe dans l'eau, sinon à un montant de bois d'un bateau, d'un pont, etc. La vermine se colle à sa cible durant 10 minutes, infligeant 1 point de dégât toutes les 60 secondes. Tsatoba peut utiliser ce sortilège pour torturer ses victimes à des fins d'interrogatoires ou de représailles.

Il n'est pas marqué du Sceau du Dragon.

Les investigateurs retrouveront Tsabota :

- Lors de leur découverte de l'ancien repaire de Sayk Fong Lee, où est toujours détenu le Captif de Dairen.
- Lorsque les Shen De attaqueront le cimetière de *Bayuquan* (cf. *Le Rivage aux Sépultures*, p. 40). C'est lui qui commande l'attaque et il sera parmi eux.
- S'ils sont enfermés dans le camp de prisonniers des Japonais, ils pourront le voir conduire un rituel (cf. *La cérémonie des Shen De*, p. 58).
- Lors d'un combat organisé par les pirates (cf. Livre 5 *Parier sur les combats*, p. 12).
- À Harbin, vers la fin de cette campagne (cf. Livre 6, *Le temple abandonné*, p. 51).

Signalons que si ce personnage venait à mourir, les investigateurs croiseraient encore son ombre dans les derniers chapitres de cette aventure.



Shen De

Les Poissons qui Marchent

En Chinois, cela se dit « Shen De » (深的). Mais dans cette région du monde, les Chinois qui connaissent leur existence appellent ces créatures « les Poissons qui Marchent ». Ceux qui vivent dans les mers d'Extrême-Orient sont d'une espèce différente de ceux que l'on peut croiser en Atlantique et à proximité des côtes américaines.

Physionomie

Leur taille n'excède généralement pas 1,60 m. Ils sont courtauds et légèrement voûtés vers l'avant, du fait d'une difformité cervicale héréditaire chez cette espèce. Ils ont une peau blanchâtre, voire transparente par endroit et qui peut laisser voir les chairs ou les entrailles, souvent parsemées de plaques plus sombres. Ils peuvent se faire passer pour des hommes à la condition de maquiller ou teinter leur visage.

Quand ils s'infiltrent parmi les hommes, ils portent des tenues en coton noir ou d'épaisses étoffes qui masquent leur apparence.

Attitude

Ils évitent toute confrontation hasardeuse avec les hommes, préférant disparaître dans les eaux noires. En revanche, s'ils sont en mission, ils sont extrêmement déterminés, voire suicidaires, si cela peut servir la gloire de Dagon.

Objectifs

Ils obéissent en tout point aux ordres de l'Océan Noir et de Tsatoba. La plupart des Shen De que peuvent croiser les investigateurs ne sont pas informés des alliances et autres plans élaborés par ceux qui ont infiltré les organisations humaines. Ils se contentent d'exécuter les ordres qu'on leur donne ponctuellement : enlever un individu, détruire un poste d'observation, installer un poste avancé en amont d'un fleuve, etc.

Caractéristiques

FOR	65
DEX	65
POU	85
CON	90
APP	55
ÉDU	50
TAI	65
INT	70

Points de Vie : 15
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8/10 en nageant
Points de Magie : 17

Combat

Attaque par round 1

Options de combat rapproché : Ils manient des armes, comme les humains, mais il peuvent aussi mordre ou griffer, si besoin.

Combat rapproché 75 % (37/15), 1D6 + 1D4 points de dégâts

Combat rapproché (sabre) 75 % (37/15), 1D6 + 1 + 1D4 (E) points de dégâts

Combat rapproché (couteau) 75 % (37/15), 1D4 + 2 + 1D4 (E) points de dégâts

Esquive 25 % (12/5)

Protection

1 point d'armure (peau et écailles)

Quand ils sont en mer ou isolés, ils portent des plastrons et des jambières en cuir de poisson, leur apportant 2 points d'armure.

Compétences

Connaissance	10 % (5/2)
Savoir-faire	50 % (25/10)
Sensorielle	50 % (25/10)
Influence	25 % (12/5)
Action	50 % (25/10)

Personnalité

Dévoués, acharnés, sacrificiels

Aucun d'eux n'a jamais été marqué du Sceau du Dragon.

Si cela devait arriver, il serait immédiatement tué par ses semblables.

Les investigateurs pourront croiser les Shen De :

- Lors de la découverte d'un tombeau à Bayuquan (cf. *Les tombes de Bayuquan*, p. 39).
- À proximité du camp de prisonniers (cf. *Prisonniers des Japonais*, p. 48).
- Sur l'île des pestiférés (cf. Livre 5, *L'île de la souffrance*, p. 22).
- À Harbin, lorsque les Shen De auront infiltré la ville (cf. Livre 6, *Le temple abandonné*, p. 51).
- Lors du final de cette aventure, quelque part dans un lac de montagne en Mandchourie (cf. Livre 6, *Le lac des veilleurs*, p. 56).

L'audace d'un investigateur

En prenant le passeport et le laissez-passer, un investigateur peut se rendre compte qu'il serait possible de falsifier ces documents en remplaçant la photo et en complétant manuellement les tampons. Un test d'*Arts et Métiers (Contrefaçon)* avec un dé bonus permet de réaliser ce faux document, sinon un test majeur de *Dextérité* (test sous DEX/2). Un tel document aurait 10 % de chance d'être reconnu comme faux lors d'un éventuel contrôle ultérieur (ou 5% s'il a été réalisé avant une réussite majeure). Le fait de posséder les deux documents au nom de Georges Guédon permet de baratiner son interlocuteur.

Les avantages procurés par ce changement d'identité sont les suivants :

- L'investigateur peut se rendre aux bureaux de l'Administration française (cf. p. 14), afin d'obtenir en toute légalité d'autres laissez-passer, de l'argent, des billets de train ou de bateau, etc.
- L'investigateur peut invoquer sa condition de fonctionnaire français en poste officiel pour faciliter le passage de certains contrôles.
- L'investigateur pourra plus facilement entrer en contact avec le seigneur de la guerre mandchou, car c'est peut-être l'une des missions dont il doit s'acquitter.
- Toute autre proposition des investigateurs soumise à l'approbation du Gardien…

Les inconvénients sont que :

- L'investigateur pris sur le fait pourra être soupçonné d'espionnage et transféré en camp de prisonniers (cf. *Prisonniers des Japonais*, p. 48). Mais cela est vrai même si les investigateurs sont simplement interceptés par



l'armée japonaise, quelles que soient les circonstances.

- En outre, l'investigateur peut se voir confier une mission secrète du gouvernement français (cf. *La Mission de Georges Guédon*, p. 33).

Vers la suite de cette aventure

L'objectif des investigateurs est toujours de rejoindre Bayuquan.

- Ils doivent y rencontrer un aveugle capable de leur dire où trouver Agaï Chen.
- Ils doivent également entrer en contact avec les Gardiens, mais cela est peut-être déjà le cas si Qian Lan leur a révélé sa véritable identité.
- Chacun d'eux poursuit ses objectifs personnels…

Les moyens de quitter Dairen vers Bayuquan sont précisés dans le scénario suivant intitulé *Le Rivage aux Sépultures*.

Climax et révélation

Ce chapitre propose plusieurs scènes de tension :

- À l'hôtel Yamato, les investigateurs découvrent que le Marchand Ambulant continue de leur porter des messages divinatoires.
- Dans l'ancien repaire de Sayk Fong Lee tombé aux mains des Japonais, les investigateurs affrontent des profonds.

Les principales révélations de ce chapitre sont les suivantes :

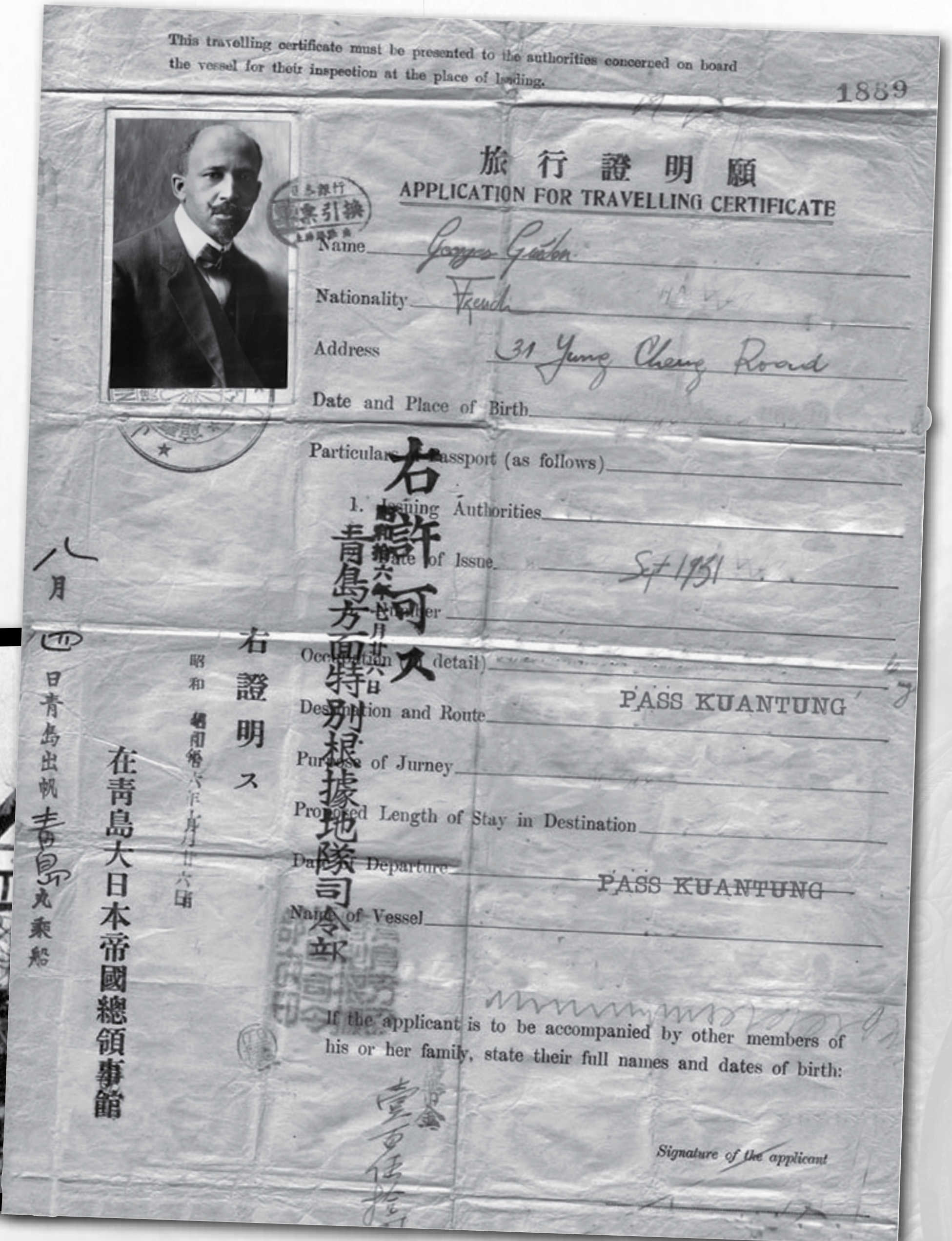
- Le « Captif de Dairen » est en fait une maigre bête de la nuit et les investigateurs ont l'opportunité de s'emparer d'un pot de bronze contenant sa graisse très rare.
- L'Océan Noir est une société secrète japonaise qui tente d'activer l'Arcane des Cinq Supplices. Elle est dirigée par les « Poissons qui Marchent » : des profonds !

Conseil de maîtrise

Comme cela a déjà été indiqué, il peut être pertinent d'interrompre la partie à la découverte d'éléments clés de l'histoire :

- Au restaurant de l'hôtel Yamato, les investigateurs retrouvent le Marchand Ambulant et reçoivent de nouvelles prédictions…
- Les investigateurs explorent l'ancien repaire de Sayk Fong Lee et découvrent l'Arcane des Cinq Supplices !
- Ou bien, après avoir découvert l'Arcane, les investigateurs découvrent la véritable identité du Captif de Dairen : une maigre bête de la nuit enchaînée aux murs !
- Enfin, après l'affrontement avec les profonds, les investigateurs découvrent que Georges Guédon vient d'être tué !

Stoppez la partie juste après ces descriptifs, et laissez l'imagination des joueurs faire le reste.



This travelling certificate must be presented to the authorities concerned on board the vessel for their inspection at the place of landing.

1889

旅行證明願

APPLICATION FOR TRAVELLING CERTIFICATE

Name Georges Guédon

Nationality French

Address 31 Yung Cheng Road

Date and Place of Birth

Particulars of Passport (as follows)

1. Issuing Authorities

Date of Issue Sept 1931

Number

Occupation (in detail)

Description and Route PASS KUANTUNG

Purpose of Jurney

Proposed Length of Stay in Destination

Date of Departure PASS KUANTUNG

Name of Vessel

If the applicant is to be accompanied by other members of his or her family, state their full names and dates of birth:

Signature of the applicant

右許可ス

青島方面特別根據地隊司令部

右證明ス

在青島大日本帝國總領事館



Aide de jeu 07
Laissez-passer de Georges Guédon

SCÉNARIO

LE RIVAGE AUX SÉPULTURES

Bayuquan – Gardien – Profonds – Brûloir – Guang Ying

Investigation	1/5
Action	4/5
Exploration	2/5
Interaction	4/5
Mythe	4/5

Style de jeu : Aventure occulte
Difficulté : Confirmé
Durée estimée : 3-4h
Nbre de joueurs : 3-5
Type de personnages : tout investigateur
Époque : 18 Septembre 1931

Frise chronologique

18 septembre 1931

Les investigateurs quittent Dairen pour se rendre à Bayuquan.

- Sur place, ils rencontrent des Gardiens et sont conduits au tombeau de celui qu'ils recherchent : Guang Ying.
- Ils y sont attaqués par des profonds.
- Après l'affrontement, l'ombre de Guang Ying leur apporte de nouvelles révélations.

19 septembre 1931

Les Japonais envahissent la Mandchourie.

Comme nous le voyons, ce scénario ne propose pas d'alternative. C'est la raison pour laquelle il est relativement court. Les choix seront à faire après l'invasion des Japonais.

En quelques mots...

Après avoir quitté Dairen, les investigateurs rejoignent Bayuquan, une ville de pêcheurs à 150 km au nord. Ils sont attendus par des Gardiens avertis de leur venue. Tous se rendent dans le tombeau de Guang Ying, mais les Shen De, les profonds, attaquent le cimetière chinois.

Peu après, les investigateurs découvrent que « *l'aveugle qui gardait sa propre tombe* », n'est autre que le Guang Ying qu'ils ont croisé à Paris et dont l'ombre anime une enveloppe de peau. Le vieux Gardien leur révèle que le maître tatoueur qu'ils recherchent, Agaï Chen, se trouve sur Zaoshou, l'île où sont exilés les pestiférés.

Il leur apprend également que les Shen De ont dérobé le « Brûloir de Hu Feng », un pendentif très puissant qui est l'une des clés de l'Empire des Ombres, d'où il vient lui-même.

Les investigateurs rencontrent « l'aveugle qui gardait sa propre tombe » !

Les protagonistes

L'ombre de Guang Ying

Ce personnage est le même que le vieux Chinois parisien dont l'ombre avait disparu dans le tatouage pectoral de Louis Lonsdale. Son ombre peut prend forme dans une peau tatouée de l'intérieur.

Les Gardiens du Dernier Sacrilège

Deux Gardiens veillent sur le tombeau de Guang Ying : Qian Lan, une jeune Chinoise, et Saitô Matsumoto, un Japonais. Ils sont informés de la venue probable des investigateurs et leur viendront en aide.

Shen De : les Poissons qui Marchent

Depuis l'escarmouche de Dairen, les espions des Shen De suivent les déplacements des investigateurs. Ils recherchent également un brûloir magique, appelé « Brûloir de Hu Feng », qu'ils découvriront dans le tombeau de « l'aveugle qui gardait sa propre tombe ».

La guerre !

Le lendemain de leur arrivée à Bayuquan, le 19 septembre 1931, les Japonais envahissent la Mandchourie. Le paysage géopolitique est bouleversé. Les investigateurs sont isolés dans un territoire en guerre.

Résumé des épisodes précédents

En découvrant l'Arcane des Cinq Supplices et les pouvoirs de la magie chinoise, les investigateurs ont rencontré une société secrète chinoise et leur terrible ennemi : le sorcier mandchou Sayk Fong Lee.

Ils sont actuellement en Mandchourie pour retrouver Agaï Chen, un maître tatoueur dont Sayk Fong Lee retient la petite fille en otage, et prendre contact avec les Gardiens, des combattants capables de les aider.

Lors d'une escale à Dairen, ils ont découvert l'existence des Shen De, les Poissons qui Marchent, et peut-être de Qian Lan, une Gardienne combattante.

Enjeux et récompenses

- **Trouver Guang Ying**
  « Guang Ying », « L'aveugle qui garde sa propre tombe », « le vieil aveugle de Paris », « l'ombre de Guang Ying » sont la même personne, à différentes étapes de son existence.
  À Bayuquan, l'ombre de Guang Ying a pris forme dans la dépouille d'un mort caché dans un tombeau de pierre.

- **Établir le contact avec les Gardiens du Dernier Sacrilège**
  À Dairen, les investigateurs ont été localisés par Qian Lan, mais peut-être n'a-t-elle pas révélé sa véritable identité. D'autres Gardiens les attendent à Bayuquan, prévenus par l'ombre de Guang Ying.

- **Empêcher les Shen De d'emporter la dépouille de Guang Ying**
  Les Poissons qui Marchent sont prévenus des déplacements des investigateurs. Ils recherchent le maître tatoueur Agaï Chen, mais également un pendentif aux pouvoirs magiques caché dans le tombeau de Guang Ying. Enfin, ils peuvent également tenter d'emporter la dépouille du vieil aveugle.

- **Disparaître parmi la population après l'invasion japonaise**
  Le plus important bouleversement de situation va être l'invasion de la Mandchourie par les Japonais. En une seule nuit, les investigateurs se retrouvent en territoire hostile, contraints de se cacher pour échapper aux recherches de l'envahisseur !

Ambiance

En quittant Dairen pour aller vers le nord, les voyageurs découvrent la Chine traditionnelle.

Qu'ils voyagent en train ou en bateau, ils découvrent également la rudesse du pays. Ils laissent derrière eux le confort et les facilités d'une ville moderne pour s'enfoncer dans un pays au temps gris et pluvieux.

Une fois quittés la voie ferrée ou le bateau, il faut marcher ou héler un chariot tiré par des buffles. Les routes ne sont que des tracés sur le sol. Dans les champs, hommes, femmes et bêtes achèvent les travaux avant la venue de l'hiver. Le froid et l'humidité s'installent.

Presque plus personne ne parle leur langue et on se méfie des étrangers. D'ailleurs, la plupart des Chinois de ces régions n'ont peut-être jamais vu un homme blanc.



Quitter Dairen vers Bayuquan

Gérer le départ

Toute la journée du 17 septembre, les investigateurs ont pu explorer diverses pistes à Dairen. Dans le pire des cas, celles-ci se sont terminées dans l'ancien repaire de Sayk Fong Lee au cours d'un affrontement avec les Poissons qui Marchent, les Shen De. Durant le combat, il est possible que Georges Guédon soit décédé. Il leur faut maintenant se rendre à Bayuquan afin d'y retrouver un aveugle qui leur dira où trouver Agaï Chen.

Dans la soirée ou la nuit du 17 au 18 septembre, les investigateurs peuvent encore régler leurs derniers préparatifs, mais il leur faut prendre en compte plusieurs facteurs :

- Le prochain train pour le nord part le 18 septembre à 8 h. Arrivée vers 12 h 15 à quelques kilomètres de la ville (cf. *Prendre le train*, plus bas).
- Comment gérer le décès de Georges Guédon ? Si l'un des investigateurs a pris son identité, peut-être peut-il donner ses papiers au défunt… Le cas échéant, Qian Lan peut leur suggérer d'emporter le corps pour une inhumation en mer.
- Se faire connaître auprès de l'administration française. Jusqu'à maintenant, les investigateurs n'ont peut-être pas eu l'occasion de rencontrer les personnes du service dont Georges Guédon devait prendre la tête.

La mission de Georges Guédon

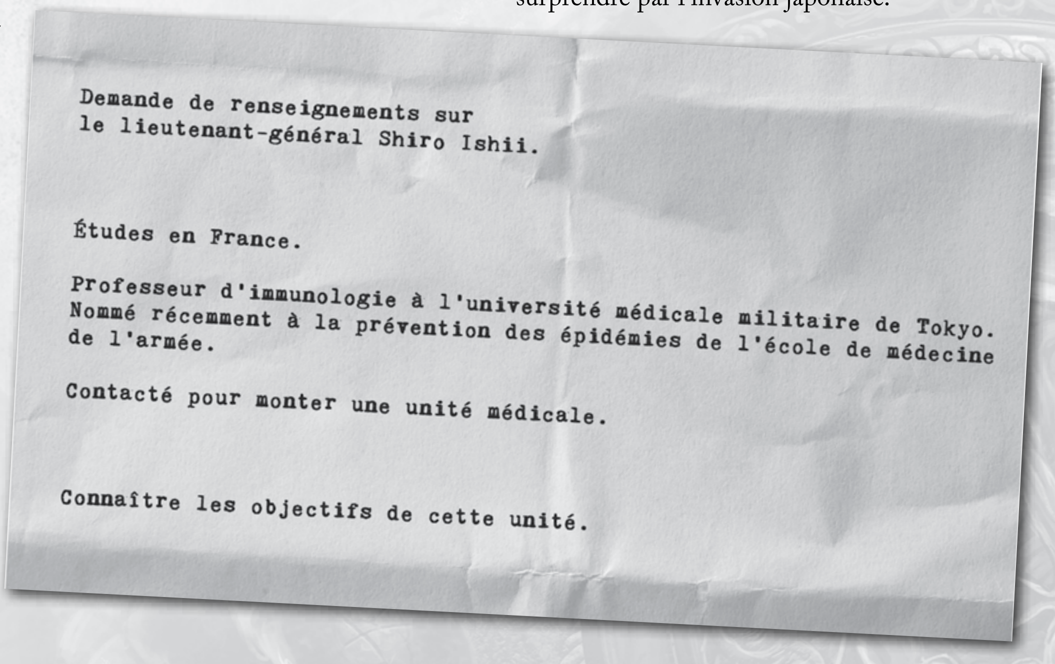
Il y a plusieurs moyens d'avoir connaissance de la mission secrète de Georges Guédon sur le territoire chinois :

- La première est qu'il a évoqué cette possibilité devant les investigateurs. Il sait pertinemment que la France va lui demander des renseignements. Une enveloppe scellée à son attention l'attend dans les bureaux de l'administration française de Dairen : elle contient des consignes plus précises. Il est possible aux investigateurs de *baratiner* leurs interlocuteurs sur place (invoquer leur présence officielle, etc.) pour avoir accès au contenu de cette enveloppe.
- Si l'un des investigateurs se fait passer pour Georges Guédon, il se voit remettre l'enveloppe scellée par un membre du bureau français de Dairen.
- Si le Gardien tient absolument à ce que les investigateurs s'intéressent à cette affaire, il fait en sorte que cette enveloppe soit découverte sur son cadavre, après l'affrontement contre les Shen De à Dairen.

Cette mission d'espionnage est en rapport direct avec l'aventure préalable intitulée *Paris – Faculté de médecine* (cf. Livre 1, p. 47), qui met en scène le personnage historique de Shiro Ishii. L'investigateur concerné peut se montrer intéressé.

Si les investigateurs tardent à partir

Rappelons au Gardien que, pour un meilleur effet dramatique, il est important que les investigateurs soient à Bayuquan le vendredi 18 septembre afin d'y passer la nuit et de s'y faire surprendre par l'invasion japonaise.



Demande de renseignements sur
le lieutenant-général Shiro Ishii.

Études en France.

Professeur d'immunologie à l'université médicale militaire de Tokyo.
Nommé récemment à la prévention des épidémies de l'école de médecine de l'armée.

Contacté pour monter une unité médicale.

Connaître les objectifs de cette unité.

Aide de jeu 01
Lettre de mission de Georges Guédon

Si les investigateurs ne sont pas pressés de se rendre sur place, le Gardien peut faire en sorte qu'ils commencent à remarquer la présence d'individus occupés à les surveiller : espions des Shen De ? Société des mendiants en observation ? Renseignements japonais ? Au choix du Gardien, car l'objectif est juste de leur mettre une pression pour qu'ils quittent les lieux.

Pour le cas où les investigateurs ne sont pas à Bayuquan pour la journée du 19 septembre 1931 :

- Tous les Occidentaux sont consignés à leur hôtel.
- Tous les Occidentaux ont ordre de se faire recenser auprès des administrations de leur pays d'origine.
- Tous les ambassades et consulats invitent leurs ressortissants à quitter le Kwantung.
- Tous les transports civils en train sont suspendus jusqu'à nouvel ordre.
- Qian Lan propose alors le dernier moyen pour rejoindre Bayuquan : une jonque, de nuit.

Dans cette dernière hypothèse, les investigateurs arrivent à la ville des pêcheurs plus tard, mais elle ne sera bouclée par l'armée qu'après leur exploration du *rivage aux sépultures* (exactement comme si c'était eux que recherchait l'armée japonaise, ce qui n'est pas tout à fait faux).

Impossible de prendre l'avion

Les autorités aéroportuaires japonaises contrôlent sévèrement tous les vols en partance pour le nord du pays. Cela implique des fouilles complètes des avions et des bagages, des complications administratives concernant les papiers, et provoque de nombreux retards, susceptibles d'exaspérer les plus patients.

En fait, même si elles ignorent l'imminence de l'invasion, les autorités ont ordre de renforcer les contrôles au prétexte de recherches des espions. En réalité, Tokyo a pris le contrôle des airs et interdit tous les vols au départ de la péninsule, autres que ceux qu'il a lui-même programmés en préparation de l'invasion.

Si les investigateurs s'impatientent ou demandent des comptes, on leur fait comprendre qu'ils iront plus vite en train ou en bateau (simplement parce qu'il est beaucoup plus facile de contrôler ces moyens de transport).

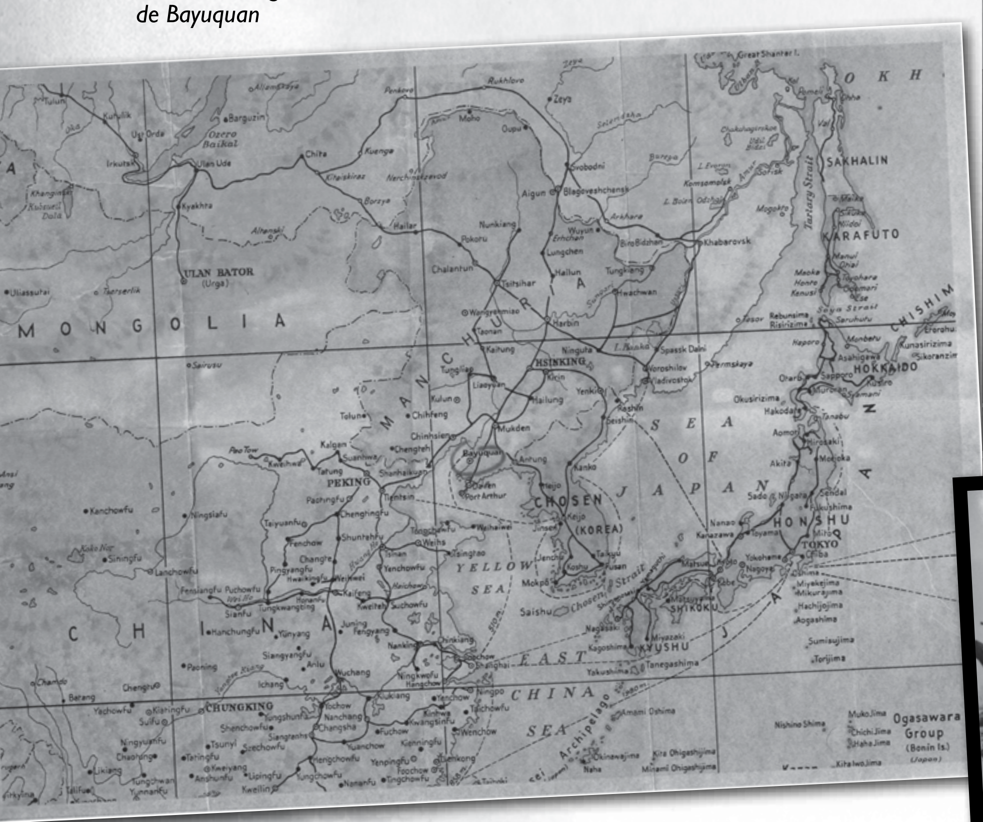
Prendre un bateau

On peut rejoindre Bayuquan par la mer. En prenant leurs renseignements sur le port, les investigateurs seront mis en garde contre certaines pratiques de pirates, qui consistent à conduire les voyageurs à mi-chemin de leur destination et à se faire accoster par une autre jonque en vue d'obtenir quelques dizaines de yuans.

Il est enfin possible de trouver un propriétaire de jonque qui accepte d'emmener le petit groupe. Dans ce cas, les investigateurs remarquent qu'ils sont suivis par la même mendiante rencontrée la veille (Qian Lan). Dès qu'elle apprend qu'ils se rendent à Bayuquan, elle leur fait comprendre que sa famille habite là-bas et leur demande s'ils peuvent payer son embarquement pour qu'elle retourne chez elle (en cas de refus, elle prend le train et arrive avant eux).

Malgré le fait que son bateau soit d'une saleté crasse et empeste le poisson, le propriétaire de la jonque est tout à fait honnête et les conduit à bon port en six heures.

Aide de jeu 02
Carte de la région de Bayuquan







En chemin, la jonque pourra croiser quelques navires de guerre japonais croisant dans ces eaux. C'est un moyen de montrer la forte activité de la marine dans cette région.

Prendre le train

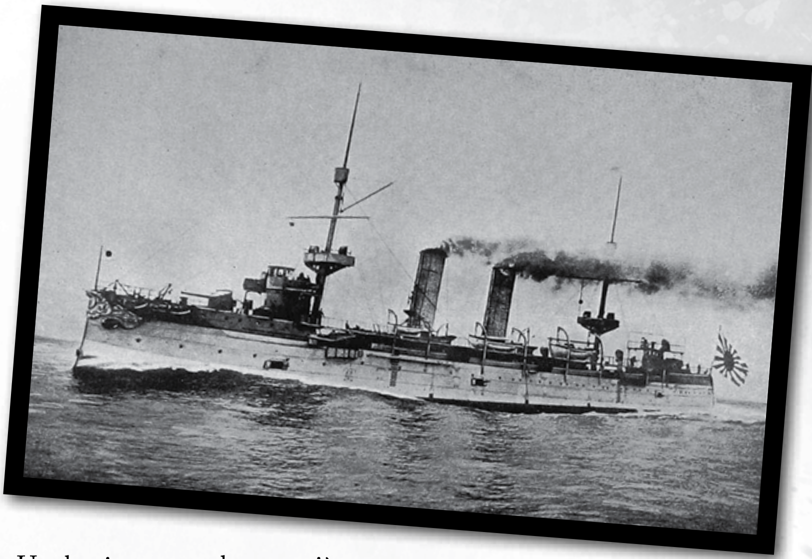
Bayuquan se situe à 150 kilomètres au nord, sur la côte. Le prochain train pour le nord quitte Dairen à 8 h. Il marque 13 arrêts avant d'arriver à la petite gare de Chiu Chai (arrivée vers 12 h 15), qui se trouve à quelques kilomètres de Bayuquan. Il marque 16 autres arrêts avant d'arriver à Mukden, son terminus, vers 18 h. Il faut compter environ 20 minutes entre chaque gare, inclus le temps d'arrêt aux quais. Compter en général 3 gares desservies pour chaque heure. Le billet jusqu'à Mukden coûte 2 yuans.

Avec son billet de train, chaque voyageur étranger se voit remettre un genre de document publicitaire en anglais des chemins de fer sudmandchouriens (cf. aide de jeu jointe).

Composition du train :

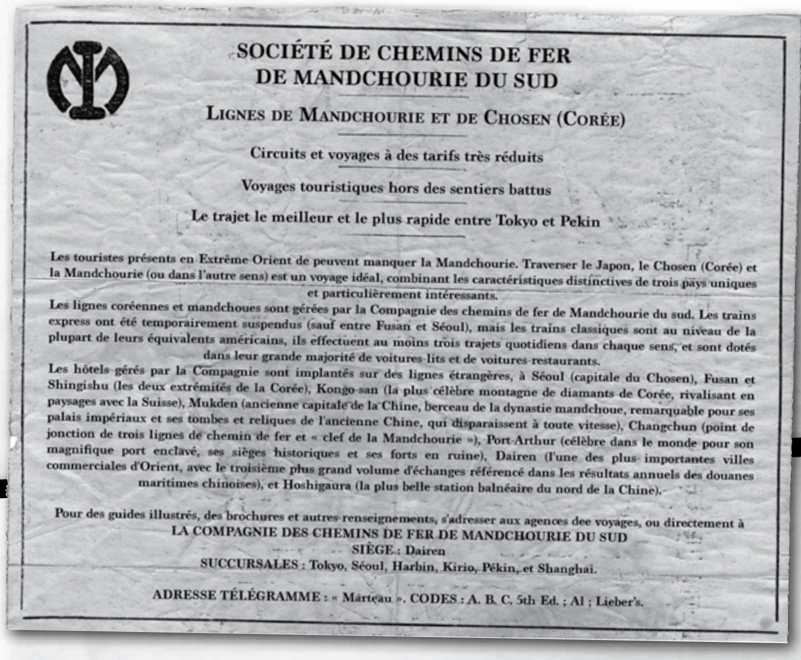
- Le train est tiré par une longue locomotive à vapeur de conception anglaise. La motrice est suivie par son chargement de charbon. Elle est dirigée par quatre mécaniciens.
- Deux wagons de transport de troupes. Plus de deux cents soldats japonais s'y entassent avec armes et paquetage. Tout le monde met ces déplacements militaires sur le compte de la surveillance de la ligne dans tout le Kwantung.
- Deux wagons de marchandises. On y entasse bestiaux et toutes sortes de chargement. Comme il n'y a pas la place, on attache le surplus sur le toit.
- Trois wagons de voyageurs, pour un transport en troisième classe surchargée. Des bancs en bois, des gens assis dans les allées, des colonnes de baluchons le long des cloisons, et parfois même des braseros pour faire le thé. Contrôleurs et voyageurs enjambent enfants et poules pour circuler le long de la rame.
- Un dernier wagon de « première classe », occupé par des Chinois et des Occidentaux. Il y a juste un peu moins de monde, donc tous les voyageurs sont assis. Mais entre les fumées de cigarette et l'encombrement des valises, le confort n'est pas au rendez-vous.

À noter que si les investigateurs prennent du temps et s'appliquent à tenter d'identifier des individus du train, ils peuvent reconnaître l'un des Japonais dont ils ont peut-être surpris la conversation dans le hall de l'hôtel Yamato. Il s'agit de Doihara Kenji, l'agent secret de l'armée japonaise. Il se rend à Mukden, afin de superviser l'attentat qui surviendra ce soir vers 22 h et qui précipitera l'invasion des Japonais.



Un croiseur japonais en patrouille

Aide de jeu 03
Documents remis aux voyageurs



SOCIÉTÉ DE CHEMINS DE FER DE MANDCHOURIE DU SUD

LIGNES DE MANDCHOURIE ET DE CHOSEN (CORÉE)

Circuits et voyages à des tarifs très réduits

Voyages touristiques hors des sentiers battus

Le trajet le meilleur et le plus rapide entre Tokyo et Pekin

Les touristes présents en Extrême-Orient de peuvent manquer la Mandchourie. Traverser le Japon, le Chosen (Corée) et la Mandchourie (ou dans l'autre sens) est un voyage idéal, combinant les caractéristiques distinctives de trois pays uniques et particulièrement intéressants.

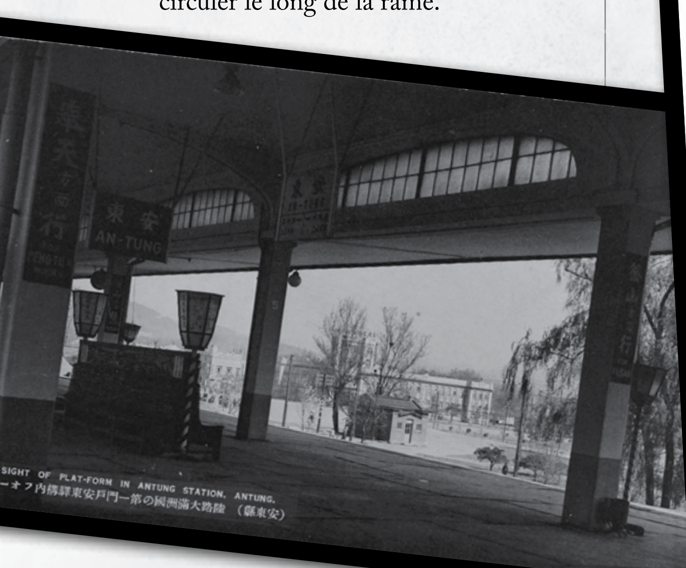
Les lignes coréennes et mandchoues sont gérées par la Compagnie des chemins de fer de Mandchourie du sud. Les trains express ont été temporairement suspendus (sauf entre Fusan et Séoul), mais les trains classiques sont au niveau de la plupart de leurs équivalents américains, ils effectuent au moins trois trajets quotidiens dans chaque sens, et sont dotés dans leur grande majorité de voitures-lits et de voitures-restaurants.

Les hôtels gérés par la Compagnie sont implantés sur des lignes étrangères, à Séoul (capitale du Chosen), Fusan et Shingishu (les deux extrémités de la Corée), Kongo-san (la plus célèbre montagne de diamants de Corée, rivalisant en paysages avec la Suisse), Mukden (ancienne capitale de la Chine, berceau de la dynastie mandchoue, remarquable pour ses palais impériaux et ses tombes et reliques de l'ancienne Chine, qui disparaissent à toute vitesse), Changchun (point de jonction de trois lignes de chemin de fer et « clef de la Mandchourie »), Port-Arthur (célèbre dans le monde pour son magnifique port enclavé, ses sièges historiques et ses forts en ruine), Dairen (l'une des plus importantes villes commerciales d'Orient, avec le troisième plus grand volume d'échanges référencé dans les résultats annuels des douanes maritimes chinoises), et Hoshigaura (la plus belle station balnéaire du nord de la Chine).

Pour des guides illustrés, des brochures et autres renseignements, s'adresser aux agences dee voyages, ou directement à
LA COMPAGNIE DES CHEMINS DE FER DE MANDCHOURIE DU SUD
SIÈGE : Dairen
SUCCURSALES : Tokyo, Séoul, Harbin, Kirio, Pékin, et Shanghai.

ADRESSE TÉLÉGRAMME : « Marteau ». CODES : A. B. C. 5th Ed. ; AI ; Lieber's.





Cependant, si les investigateurs ne se montrent pas discrets, cela peut éveiller la suspicion de l'agent secret, qui pourra demander à la police ferroviaire japonaise de les contrôler.

Un peu avant le départ, on peut voir des patrouilles de soldats arpenter les quais et observer par les vitres, tandis que d'autres montent à bord et inspectent les voyageurs. Ils contrôlent plusieurs personnes et, parfois, les obligent à descendre du train un fusil pointé vers eux. Au milieu de cette ambiance, des vendeurs à la sauvette proposent aux voyageurs un ultime achat avant le départ : sachet de pois, galettes de riz, bâtonnet d'encens porte-bonheur, etc.

Dans les vapeurs des motrices…

Cette petite saynète d'ambiance a pour but d'attirer l'attention des investigateurs sur la possibilité que le Marchand Ambulant puisse apparaître en toutes circonstances.

Les quais sont balayés par les vapeurs des motrices. Un jet de *Vigilance* permet de distinguer une silhouette portant un large chapeau et émergeant de la brume. Mais ce n'est qu'un voyageur chinois et pas le Marchand Ambulant que les investigateurs connaissent.

Le chef de gare ordonne le départ en sifflant et le train quitte Dairen pour pénétrer en Mandchourie…







Et si les investigateurs se séparent…

Il est possible que les investigateurs décident de constituer deux groupes pour se rendre à Bayuquan. Dans ce cas, le point de destination étant le même, le Gardien les fait simplement se retrouver en ville en milieu d'après-midi.

Conseil au Gardien : il n'est pas nécessaire de provoquer une séparation du groupe. Le prochain scénario va s'en charger.

Bayuquan, ville de pêcheurs

Gare de Chiu Chai

Le train a quitté le territoire sous contrôle des Japonais. Les investigateurs sont maintenant en Chine.

Le train s'arrête à Chiu Chai vers 13 h 30. Il a déjà plus d'une heure de retard sur son horaire. Ce n'est pas une gare, mais juste un quai le long d'un petit bois. Quelques baraquements servent d'entrepôt et abritent un comptoir où l'on peut prendre des renseignements et acheter des titres de transport.

Dès que les investigateurs descendent sur le quai, une nuée de petits vendeurs les encercle en leur proposant des légumes frais, des tiges d'oignons tressées ou des feuilles pliées contenant du riz gluant. Des mendiants s'approchent également, mais n'ont rien à vendre.

Les résidents sont habitués à croiser des voyageurs désireux de se rendre à Bayuquan et il suffit de prononcer le nom de cette ville pour se voir indiquer la direction de l'ouest. On peut décider de s'y rendre à pied, mais il faut compter plus d'une heure de marche pour parcourir les cinq kilomètres du centre-ville. Sinon, on peut demander à être transporté en carriole ou à dos de mulets, contre quelques Yuans.



Rappel des présents

À ce niveau de l'histoire, les personnages présents dans le groupe sont :

- Les investigateurs, en principe au nombre de cinq.
- Meï Fang, qui ne quitte plus le groupe et effectue les traductions.

D'autres personnages peuvent être présents avec eux :

- Georges Guédon. Selon la tournure des évènements précédents, il est mort dans l'affrontement des Shen De de Dairen. Sinon, le Gardien fera en sorte qu'il disparaisse lors du prochain affrontement avec les Shen De, dans le cimetière de Bayuquan.
- Qian Lan. La Gardienne Combattante s'est peut-être révélée aux investigateurs et les accompagne. Sinon, ils vont faire sa connaissance très rapidement.

Arrivée à Bayuquan

Les investigateurs peuvent arriver par bateau ou depuis la gare. Dans les deux cas, ils remarquent immédiatement que des enfants observent leur approche, semblent se concerter, puis filent en courant vers le centre-ville. Même sans *test*, on peut comprendre qu'ils sont partis prévenir des adultes de leur arrivée.

D'autres individus observent également leur entrée dans la ville. Il s'agit de soldats chinois en garnison. Ils maintiennent des points de contrôle sur la plupart des routes de la péninsule. Chaque point de contrôle est adossé à une baraque ou un mur et est composé de quelques soldats. Ils stoppent les investigateurs d'un signe de la main et demandent les papiers ou les laissez-passer. Glisser un billet dans son passeport permet d'accélérer la procédure qui s'achève dans un geste méprisant indiquant de continuer.



La ville de Bayuquan

Cette ville de pêcheurs est située à 150 kilomètres au nord de Dairen, sur la côte ouest de la péninsule. Ce n'est pas un petit village, mais une bourgade très étendue de plusieurs dizaines de milliers d'habitants. En Chine, le terme de « bourgade » revêt une réalité particulière.

Le cœur de ville

Au centre de la ville se trouvent les bâtiments les plus importants, mais ceux-ci n'excèdent pas deux niveaux. On trouve quelques rues commerçantes et de nombreuses places proches des édifices administratifs.

Au nord se situent les quais et les pêcheries. Ils sont bordés par des alignements d'entrepôts et d'ateliers de découpage, salage ou fumage et expédition des produits de la pêche. On répare les filets, on entretient les bateaux, on nettoie les outils.

La flotte de pêche est constituée d'une armada de jonques. À leur bord, marins et pêcheurs s'affairent au nettoyage ou préparent lignes et filets pour une prochaine sortie.

Lieux importants

La ville est régie par d'anciennes pratiques bureaucratiques héritées du passé, mais culturellement si fortes que personne n'ose les contester. Ces lieux sont résumés ici à titre indicatif pour le cas où les investigateurs rechercheraient d'autres contacts.

- La place centrale. C'est une zone dégagée au centre de la ville, en bordure de mer. Les bâtiments à proximité abritent des commerces et quelques services publics.
- Les bâtiments administratifs. Au sud de la place sont regroupés les services du gouverneur de la ville et de la province : registres, imposition, etc.
- Quelques services publics : une police municipale au service du gouverneur, une poste, etc.
- Les tribunaux. Quelques administratifs enregistrent les plaintes et instruisent les dossiers pour les juges, qui viennent ici deux fois par semaine.



Une vaste « banlieue »

Le plan ci-contre n'est que la partie côtière de la ville (il correspond à la zone noircie sur la petite carte). En fait, l'ensemble de l'agglomération s'étend sur plusieurs kilomètres dans toutes les directions, mais est constitué d'une multitude de parcelles de terrains collées les unes aux autres. Chaque parcelle est partagée entre les cultures maraîchères permettant d'assurer une partie de la subsistance des familles, qui habitent dans des cabanes ou des petites maisons construites sur les lopins de terre. Le complément d'activité pour assurer la pitance est recherché en mer ou aux ateliers.









Le mouroir de la ville

Cette petite scène a pour objectif de diriger les investigateurs vers plusieurs aveugles, afin de semer le trouble dans leurs esprits et de placer une révélation : celui qu'ils recherchent est mort !

Avec l'aide de Meï Fang, ils peuvent se faire comprendre d'un habitant, qui leur indique l'unique endroit où se regroupent les aveugles de cette ville : le dispensaire. Ce misérable service médical est établi dans l'un des pâtés de maisons situés près des quais, au nord. Il est ainsi plus facile de transférer les malades et les pestiférés depuis le dispensaire jusqu'aux jonques en partance pour l'île de Zaoshou. Cet endroit est la démonstration qu'il faut éviter de tomber malade de quelque manière que ce soit dans la Chine de cette époque.

Dans la première cour, des charrettes à bras sont chargées de quelques corps que des porteurs vont emmener à la fosse commune. Dans les recoins, à l'abri des soupentes, ou des cavités des murs, des misérables en haillons attendent leur pitance et la mort.

Dans la seconde cour, un large brasero central répand une étrange fumée qui envahit chaque renfoncement de ce terrible endroit. Un préposé au feu, aux mains tachées de noir, jette dans le brasier des morceaux d'étoffe probablement contaminés ainsi que des fagots d'une herbe odorante destinée à masquer l'odeur de mort qui règne ici.

Tout autour, des embrasures conduisent à de longues pièces où sont traités les malades. Ils sont regroupés selon leur pathologie. La pièce la plus importante abrite tous ceux dont on ignore la nature de la maladie.

Un préposé au nettoyage des excréments profite de l'arrivée des étrangers pour interrompre sa tache nauséabonde et aller chercher le responsable. Il s'agit de l'unique « médecin » de la ville. Il se nomme Heg. En quelques mots, il leur indique qu'il a beaucoup de difficultés à se procurer les remèdes traditionnels chinois, il n'a pratiquement aucun médicament à sa disposition ni outil moderne pour traiter les maladies. Son unique diagnostic consiste à trier les malades en trois catégories :

- Ceux qu'il renvoie chez eux pour leur éviter le pire.
- Ceux qui ont les moyens de se soigner à l'hôpital de Mukden ou de Dairen.
- Ceux qui mourront ici ou qui seront envoyés sur l'île de Zaoshou.

Il peut conduire les investigateurs jusqu'aux aveugles qui sont assemblés dans une salle sombre où il règne une odeur d'urine. Les malheureux sont en train de se partager une marmite de soupe dans laquelle se noie la vermine tombée du plafond.

Un test de *Trouver Objet Caché* permet à l'un des investigateurs de deviner que l'un des personnages de cette misérable assemblée n'est pas aveugle. Dès qu'il se sait repéré, il se lève lentement et ôte la capuche qui masque son visage. C'est un Japonais !

« *Celui que vous cherchez n'est pas ici. Il est mort !* »

Les Gardiens se révèlent

Puis l'homme leur fait signe de le suivre dans une pièce déserte avant de poursuivre :

- Il se nomme Saitô Matsumoto (cf. encadré *Saitô Matsumoto*, ci-contre).
- Oui, il est Japonais. Mais il est recherché par ses compatriotes pour trahison.
- Il fait partie de la société des Gardiens du Dernier Sacrilège et il attendait que les investigateurs se présentent.
- Comment savait-il qu'ils viendraient ici ? Les investigateurs sont suivis et observés par les Gardiens depuis leur arrivée à Dairen (en fait, par Qian Lan). Il sait que les étrangers recherchent le tombeau de Guang Ying.

Puis il invite les investigateurs à le suivre jusqu'au cimetière de la ville.

Le cas échéant, Qian Lan peut intervenir et révéler sa véritable identité, si cela n'a pas encore été fait, afin de convaincre les investigateurs de se rendre jusqu'au tombeau de Guang Ying.

Créer la suspicion

Saitô Matsumoto est parfaitement honnête et prêt à donner sa vie pour Qian Lan, la Gardienne. Il saurait également se sacrifier pour les investigateurs si cela peut empêcher quiconque de s'emparer de Tatouage Suprême.

Mais cette histoire va miser sur le fait que les investigateurs peuvent se méfier d'un Japonais. En effet, ils savent que, hormis les Gardiens, ils n'ont a priori aucun allié dans la région. Pourquoi faut-il qu'il soit japonais ? Est-ce un espion de l'armée impériale ou de Tsatoba ?

Ajoutons que Meï Fang peut également laisser planer des doutes et les investigateurs pourraient avoir du mal à accorder leur confiance à cet homme.

Comment réagiront-ils lorsqu'il aura été capturé et torturé par ses compatriotes sans dénoncer les investigateurs ? (cf. *Le supplice de Saitô*, p. 59).

Les tombes de Bayuquan

Objectifs de cette scène

- Faire que les investigateurs admettent la présence de l'ombre de Guang Ying.
- Informer les investigateurs de toutes les pistes à suivre possibles.
- Montrer l'omniprésence des Shen De et leur détermination.
- Accroître l'ambiance en visitant le tombeau d'un cimetière chinois.
- Dynamiser le récit avec une scène d'action.

Vers le cimetière

Plusieurs éléments invitent les investigateurs à suivre les Gardiens nouvellement rencontrés :

- Le nom de Guang Ying ne leur est pas inconnu. Le vieil aveugle qu'ils ont rencontré à Paris, dont l'ombre a disparu dans le tatouage pectoral de Louis Lonsdale et qui leur a demandé leur aide porte le même nom.
- Les investigateurs ont besoin de renforts. Mieux, ils peuvent envisager de demander aux Gardiens de prévenir eux-mêmes Agaï Chen de ce qui se trame et de leur côté commencer le voyage de retour. Nous verrons que cela n'est pas possible.
- Ils sont surtout directement concernés par plusieurs intrigues secondaires de cette histoire et il leur faut en voir le bout.

Le cimetière de Bayuquan est installé à quelques kilomètres au sud de la ville. Les deux Gardiens, Saitô et Qian Lan, y conduisent les investigateurs en jetant régulièrement des regards derrière eux et aux alentours, afin de s'assurer qu'ils ne sont pas suivis.

Après avoir quitté les faubourgs de la ville, le petit groupe longe la côte rocheuse. Le temps est au gris et le vent venu du large transporte des embruns qui imprègnent l'atmosphère. Un chemin sinueux entre dans le cimetière chinois.



Saitô Matsumoto

Gardien du tombeau de Guang Ying

Saitô Matsumoto est un combattant japonais, ayant juré allégeance aux Gardiens du Dernier Sacrilège. Il a 26 ans et est extrêmement vif et rapide dans ses gestes. Sa relative jeunesse est la preuve que les Gardiens sont contraints à des recrutements précoces, leur société ayant été décimée par les séides de Sayk Fong Lee. Ce guerrier japonais est un compagnon d'armes de la belle Qian Lan, pour laquelle il donnerait sa vie.

Historique

Saitô est un descendant de samouraï. Son père et son grand-père ont été éliminés par la société du Dragon Noir, car ils ne souhaitaient pas voir perdurer les anciennes traditions féodales, préférant faire évoluer le pays vers un nouvel ordre social égalitaire. Âgé d'une douzaine d'années, Saitô fut dépossédé de son héritage et expédié en Mandchourie pour « redressement », c'est-à-dire pour y intégrer des missions secrètes et tester sa loyauté. Il découvrit les prétentions territoriales de la secte et surtout l'existence d'autres sociétés qui se combattaient les unes les autres. Au cours d'une mission en solitaire, il rencontra les Gardiens et apprit la légende du Rançonneur de Droit Divin, ainsi que les ambitions de Sayk Fong Lee. Il se rangea du côté des Gardiens.

Objectifs

Saitô Matsumoto reçoit ses ordres de Qian Lan. Il attend les investigateurs et doit les conduire jusqu'à son tombeau de Guang Ying.

Ce qu'il sait sur Sayk Fong Lee

Informations de niveau 2.

Caractéristiques

Points de Vie : 17

Impact : +1D4

Carrure : +1

Mouvement : 9

Combat

Corps à corps 50 % (25/10), 1D3 + 1D4 points de dégâts

Esquive 50 % (25/10),

Épées (Katana) 75 % (37/15), 1D8 + 1 + 1D4 (E) points de dégâts

Corps à corps (couteau) 50 % (25/10), 1D4 + 2 + 1D4 (E) points de dégât

Compétences

Connaissance	25 % (12/5)
Savoir-faire	25 % (12/5)
Sensorielle	50 % (25/10)
Influence	25 % (12/5)
Action	75 % (37/15)

Personnalité

Courageux, irréductible, fanatique

Tatouages

Il est marqué du tatouage appelé la Griffe Acérée du Tigre, qui lui permet de bénéficier d'un dé bonus lors de l'utilisation des compétences de combat au corps à corps. Ce tatouage a été réalisé par Agaï Chen.

Il n'est pas marqué du Sceau du Dragon.



Un cimetière chinois

Hormis l'architecture des tombes qu'on y trouve, le cimetière chinois remplit les mêmes fonctions que partout ailleurs. On y trouve des alignements de pierres tombales et les derniers mots des vivants en souvenir de leurs morts. Les allées ainsi que certaines tombes peuvent être ornées de statues représentant des personnages de légende ou du théâtre. Les pierres sont gravées d'adages ou des messages rappelant aux vivants les préceptes d'une bonne vie sur Terre.

Le culte des ancêtres est très pratiqué en Chine. Il peut être effectué dans les maisons, généralement dans un endroit réservé à ces prières, sinon dans les cimetières, où il est coutume de se rendre pour honorer ses morts. Les superstitions entourant les relations avec les morts sont telles qu'on risque d'attirer le mauvais œil sur soi ou sa famille si on ne respecte pas les traditions.





Ceux qui ont les moyens de payer enterrement et pierre tombale offrent à leurs défunts une sépulture traditionnelle. Elle peut être relativement simple ou richement élaborée, à l'image de la vie sur terre du mort. On trouve des caveaux, où sont regroupés les membres d'une famille ou des tombeaux en l'honneur de dignitaires.

On pratique également la crémation. Dans ce cas, les cimetières érigent des murs creusés de niches où sont entreposées d'innombrables urnes funéraires. Cette pratique peut dépendre de la pauvreté de la famille ou du souhait du mort, qu'il convient de ne pas contrarier.

À ceux qui n'ont définitivement pas les moyens, les communes proposent des ramassages de morts qu'elles conduisent à des puits. Les morts sont enveloppés dans des bandelettes et jetés dans ces fosses communes, où l'on verse régulièrement de la chaux vive pour brûler les chairs et empêcher les épidémies.

Le tombeau



Le cimetière est désert et silencieux. Une pluie fine et éparse humecte les pierres tombales. Le vent a fait s'élever une houle qui frappe les rochers de la côte et fait s'engouffrer des paquets de mer dans des failles qui courent sous le cimetière. Le grondement des eaux résonne dans le sol.

Le tombeau se trouve à une vingtaine de mètres de la mer, sur un surplomb. C'est une construction carrée d'une vingtaine de mètres de hauteur sur dix de large. Elle est surmontée d'une tour circulaire percée de niches dans lesquelles sont disposées des statuettes de pierre et de bronze.

L'intérieur est faiblement éclairé par la lumière provenant de la porte. Le sol est constitué de dalles de pierres de cinquante centimètres de côté. Au centre de la pièce se trouve une dalle de quatre mètres carrés gravée d'idéogrammes chinois. Elle est destinée à recouvrir le corps.

Saitô et Qian Lan indiquent alors qu'il faut soulever la dalle pour rencontrer « *l'aveugle qui garde sa propre tombe* » !

L'attaque des Poissons qui Marchent

Note au Gardien

Dans la scène qui va suivre, les Shen De vont attaquer le tombeau. Leur présence dans les parages s'explique de la manière suivante : les Shen De ont été surpris par la présence des investigateurs à Dairen. Ils les ont peut-être combattus, en tout cas leurs espions se sont mis à suivre les étrangers et à signaler leur présence à Tsatoba.

Les Poissons qui Marchent recherchent un pendentif aux capacités magiques. Ils savent que le tombeau de Guang Ying cache ce brûloir, mais ils ignorent où le trouver. Ce sont les investigateurs qui, malgré eux, leur révèlent sa position. Les Shen De sont rapidement sur place et lancent leur attaque.

Ils ont remonté les failles dans lesquelles la mer s'engouffre et sont parvenus sous le tombeau fragilisé par des siècles d'exposition à l'eau de mer. Il leur a suffi de gratter sous les dalles pour parvenir dans le tombeau.

Selon que les investigateurs hésitent ou pas à soulever la dalle, le Gardien ajuste la scène. Dans l'ensemble elle suit le déroulé suivant :

- Un grondement ébranle les fondations et plusieurs dalles disparaissent dans le sol.
- Les investigateurs peuvent se plaquer sur les dalles voisines pour éviter de disparaître dans les failles.
- La dalle qui recouvre le corps bascule à son tour, découvrant la dépouille aveugle de Guang Ying gisant dans son sarcophage de pierre. L'instant d'après, l'investigateur le plus proche peut voir une main agripper un pendentif que la dépouille porte autour du cou. Les investigateurs reconnaissent Tsatoba ! Saitô (ou un autre) tire une salve dans sa direction et le blesse, mais la seconde d'après le Shen De arrache le bijou et disparaît !
- Les Shen De ne sont pas très nombreux et viennent prendre le pendentif de Hu Feng. Ils vont tenter d'emporter la dépouille de Guang Ying. Mais il suffit aux investigateurs de tirer quelques cartouches pour les faire lâcher prise et abandonner le terrain.

Cette scène peut faire perdre 0/1D3 SAN aux investigateurs.

Tsatoba !

(Cf. encadré du personnage *Tsatoba*, p. 29.)

Pour la suite de cette aventure, il est essentiel que les investigateurs reconnaissent les traits de leur ennemi japonais : Tsatoba. Par ailleurs, il est important qu'il puisse disparaître avec le pendentif, en tout cas qu'il ne soit pas tué.

Note au Gardien

Si les investigateurs se démènent et mettent tout en œuvre, ils peuvent tenter de conserver le pendentif (pour la suite du récit, nous allons considérer que ce n'est pas le cas). Mais ils doivent également assurer la sauvegarde de la dépouille et donc faire un choix.
En cas de risque, le Gardien fait intervenir Saitô et Qian Lan qui empêchent les Shen De de dérober le corps.

« L'aveugle qui gardait sa propre tombe »

Un refuge pour la nuit

Les Shen De disparaissent dans les failles. Ils n'emportent pas de prisonnier, mais Tsatoba a volé « le Brûloir de Hu Feng ».

Les fondations du tombeau sont fragilisées et les Gardiens proposent aux investigateurs de rejoindre un refuge en ville. Si les investigateurs sont sur leurs gardes, on leur propose de se regrouper dans le temple du cimetière, mais il faudra rejoindre la ville avant la tombée de la nuit.

Saitô et Qian Lan emportent avec eux la dépouille qui gisait dans le tombeau. Quelques individus remarquent leur retour en ville, mais sans y prêter grande attention. Après quelques détours entre les maisons, le groupe entre dans un quartier miséreux aux maisons délabrées. Le refuge est constitué d'une succession de maisons en briques et en torchis, couvertes d'un toit de planches et de chauves.

L'endroit est habité par des femmes mendiantes de Bayuquan, qui se regroupent ici pour la nuit ou pour s'abriter des intempéries avec leurs enfants. Les investigateurs ont la permission d'entrer ici au regard de la confiance que peuvent leur accorder les Gardiens par rapport au chemin qu'ils ont accompli et des dangers qu'ils ont déjà affrontés. Le groupe d'étrangers y est précédé par Qian Lan, afin d'être accepté par les autres femmes.



On n'y trouve aucun confort, sinon le foyer d'une cheminée où les femmes préparent la soupe. Les investigateurs sont invités à partager le maigre repas.

La face : Ce petit épisode peut permettre aux investigateurs de « faire la face », par exemple en offrant de la nourriture. Il ne faut pas la donner directement aux enfants, car cela pourrait laisser croire que leur mère ne sait pas les nourrir.

La dépouille de Guang Ying

Dans une pièce à l'écart, Saitô et Qian Lan allongent la dépouille mortuaire sur un tapis de joncs tressés. Ils entament une brève litanie et quelques instants plus tard, la dépouille se relève lentement et tourne vers les investigateurs un regard aveugle aux yeux cousus :

« Bonjour mes amis. Je suis Guang Ying. Vous m'avez vu mourir à Paris, mais je vous attendais ! »

Cette entrée en matière provoque une perte de 1D3/1D6 SAN parmi l'assemblée…

La silhouette qui vient de leur adresser la parole ne ressemble en rien à celle du vieillard qu'ils ont laissé à Paris. Cela mérite quelques explications, que leur donne le nouveau venu afin de les mettre en confiance :

- « *Avant tout, je vous remercie d'être venus jusqu'ici. Beaucoup de choses sont arrivées, que je vais vous révéler…* »
- Il est bien le Guang Ying qu'ils ont vu mourir à Paris.
- Mais avant cela, ils ont bien vu son ombre disparaître dans le tatouage pectoral de Louis Lonsdale. En procédant ainsi, il s'est bien assuré que son ombre pourrait retrouver le chemin du corps qui l'héberge maintenant.
- Le corps dans lequel son ombre s'est incarnée n'est que la peau d'un illustre Gardien décédé et enseveli ici. C'est pour cette raison qu'on dit de lui qu'il est « *l'aveugle qui garde sa propre tombe* ».



Shen De

Les Poissons qui Marchent

Ces profonds sont apparentés à ceux que les investigateurs ont déjà affrontés à Dairen. Cette grande tribu de Shen De est aux ordres de Tsatoba. Ils escortent leur maître dans le golfe et agissent dans l'intérêt de la société de l'Océan Noir.

Motivations
Ils viennent emporter le « Brûloir de Hu Feng » et tenter d'emporter la dépouille.

Caractéristiques

FOR	65
DEX	65
POU	85
CON	90
APP	55
ÉDU	50
TAI	65
INT	70

Points de Vie : 15
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8/10 en nageant
Points de Magie : 17

Combat
Attaque par round 1
Options de combat rapproché : Ils portent des couteaux taillés dans les dents de prédateurs marins, mais il peuvent aussi mordre ou griffer, s'ils sont désarmés.

Combat rapproché 75 % (37/15), 1D6 + 1D4 points de dégâts

Combat rapproché (couteau) 75 % (37/15), 1D4 + 2 + 1D4 (E) points de dégâts

Esquive 25 % (12/5)

Protection
1 point d'armure (peau et écailles)

Ils portent des plastrons et des jambières en cuir de poisson, leur apportant 2 points d'armure.

Compétences

Connaissance	10 % (5/2)
Savoir-faire	50 % (25/10)
Sensorielle	50 % (25/10)
Influence	25 % (12/5)
Action	50 % (25/10)

Personnalité
Dévoués, acharnés, terrifiants



Guang Ying

Sorcier mort du Dernier Sacrilège

Ce sorcier chinois est mort à Paris en présence des investigateurs. Avant cela, son ombre avait disparu dans le tatouage pectoral de Louis Lonsdale, à la suite de l'ombre du cerf-volant de Sayk Fong Lee représentant un esprit affamé.

Aujourd'hui, l'ombre de Guang Ying a réapparu à l'intérieur d'une peau humaine et peut à nouveau conduire les plans des Gardiens du Dernier Sacrilège !

Magie chinoise !

L'ombre tangible de Guang Ying a pris corps dans une dépouille humaine tatouée par Agaï Chen il y a longtemps. De la dépouille, il ne reste que la peau desséchée, mais assouplie par les graisses de maigres bêtes de la nuit et ensorcelée par les encres des tatouages.

Comment Agaï Chen a-t-il pu tatouer l'intérieur de la peau ? C'est cela qui fait de lui un maître tatoueur et c'est pour ce talent qu'il est recherché par Sayk Fong Lee !

Guang Ying est toujours aveugle, car ses yeux ont été cousus pour empêcher la lumière de blesser son ombre. Rappelons que son nom signifie « Ombre et Lumière ».

Motivations

- Il doit continuer à pousser les investigateurs à continuer le combat contre Sayk Fong Lee et les Shen De. L'unique mensonge qu'il maintient est de leur faire croire que Liu Chen est la petite-fille d'Agaï Chen, sur lequel Sayk Fong Lee veut exercer un chantage. Bien entendu, il continue à cacher qu'elle est la fille du sorcier.

Compétences

Connaissance : 75 % (37/15)

Savoir-faire : 25 % (12/5)

Sensorielle : 50 % (25/10)

Influence : 75 % (37/15)

Action : 10 % (5/2)

Sorcellerie chinoise : 75 % (37/15)

Personnalité

Vertueux, amical, avisé

Sortilèges

Guang Ying est toujours un puissant sorcier, qui a conservé le pouvoir d'utiliser les sortilèges d'avant sa mort. Son nouvel état fait que les effets de certains d'entre eux ont évolué. Le Gardien peut inventer des sortilèges le cas échéant.

- **L'Arcane des Cinq Supplices** : Ce très puissant sortilège mandchou nécessite le sacrifice rituel de cinq volontaires, capables de supporter les cinq supplices chinois. Leurs corps entravés et suppliciés placés sur le signe des Anciens permettent d'exploiter la puissance d'un pentagramme.
- **La Douleur Impénétrable** est destinée à mettre hors de portée de tout sortilège (localisation, dialogue…) un individu placé dans le centre du pentagramme.
- **Les Larmes de la Divination** : Permettent à un individu tourmenté de deviner des bribes de l'avenir.
- **Guérison** : Permet de soigner 1D4 points de vie. Le rituel s'accompagne d'une mélopée gutturale et de la combustion de certains encens. Une balle qui serait entrée dans le corps n'est pas enlevée par le rituel, mais la victime ne risque pas l'infection.
- **Localisation d'un portail des ombres** : Permet de deviner dans quelle direction se trouve un portail des ombres, si celui-ci se trouve à moins d'un kilomètre.

Il n'est pas marqué du Sceau du Dragon.

- L'intérieur de cette peau est tatoué de symboles magiques lui permettant d'aller et venir jusqu'à l'Empire des Ombres, où il est d'ailleurs traqué. Cette peau est donc un genre de portail, mais aux caractéristiques sensiblement différentes des autres : aucune ombre ni aucun être vivant ne peuvent y entrer de l'extérieur.

Les investigateurs peuvent en avoir le cœur net en posant à Guang Ying une question dont il pourrait être le seul à connaître la réponse. Par exemple : quels sont les derniers mots qu'il a prononcés ou qu'a-t-il confié secrètement à l'un des investigateurs ? Bien entendu, la réponse est correcte.

Les nouveaux enjeux de cette histoire

Après avoir fourni les explications sur la nature de son état, Guang Ying indique maintenant qu'il va leur en apprendre plus sur cette histoire. Ces révélations peuvent être faites durant un échange oral avec les investigateurs, sinon durant un monologue de l'aveugle.

- **Où se trouve Agaï Chen ?** « *Vous êtes venus jusqu'ici pour trouver un aveugle qui saura vous dire où trouver Agaï Chen et je vais vous le dire. Le maître tatoueur est tombé malade. Il se trouve depuis plusieurs mois sur l'île de Zaoshou, qu'on appelle également l'île de la Souffrance, où sont envoyés les pestiférés. Il faut aller là-bas pour le prévenir. Ensuite il viendra à nous pour être caché et protégé par les derniers Gardiens.* »

- **Pourquoi Guang Ying n'a-t-il pas ordonné aux Gardiens d'avertir Agaï Chen ?** « *Tout d'abord, j'étais incapable de quitter seul mon tombeau. Mais surtout, l'île de Zaoshou est aux mains des trafiquants de chair humaine. Les Gardiens ne sont pas assez nombreux pour s'y faire respecter et les trafiquants les vendraient aux Japonais s'ils en avaient l'occasion. Autrefois, cette île appartenait aux Gardiens et ils y formaient leurs élèves. Mais un jour, une flotte de pirates coréens a débarqué afin d'accaparer leurs pouvoirs. En représailles, les Gardiens ont fait s'abattre de terribles maladies sur l'île et ont noyé une grande partie des anciennes écoles. Depuis, l'île est infestée de malades, mais est toujours contrôlée par les trafiquants d'êtres humains. Ils pourraient vendre Agaï Chen contre de l'or.* »

- **Quel est ce pendentif que les Shen De ont volé dans le tombeau ?** « *C'est le Brûloir de Hu Feng. Un talisman très puissant. Il permet d'affronter la plupart des créatures des trois mondes : le monde des Hommes, celui des Rêves et l'Empire des Ombres. Mais ce n'est pas tout. Hu Feng est également lié aux encres qui permettent de réaliser les tatouages magiques. Ces encres sont investies de pouvoirs et proviennent de sources connues seulement de quelques initiés. Il existe plusieurs moyens d'obtenir des encres, mais Hu Feng a le pouvoir de « faire couler la source des encres ».*

- **Où se trouve cette source ?** « *Sur l'île de Zaoshou. C'est pour cela que les pirates ont tenté de s'en emparer et qu'Agaï Chen y est exilé. Cette source est difficile d'accès. Il est peu probable que Sayk Fong Lee possède déjà assez d'encres pour réaliser le Tatouage Suprême. Il va certainement tenter d'en obtenir davantage en les prélevant directement à la source.* »

- **Qu'avez-vous fait du Necronomicon ?** « *Je vois que vous avez trouvé des informations concernant Louis Lonsdale. Ce livre contient le moyen de réaliser le Tatouage Suprême, qui permet de devenir Rançonneur de Droit Divin et de commander au Messager des Tourmentes. C'est pour cela que je l'ai caché dans l'unique endroit où Sayk Fong Lee ne pouvait aller : l'Empire des Ombres. Mais avec le portail pectoral de Louis Lonsdale, le sorcier peut maintenant tenter d'y pénétrer pour voler le livre.* »

- **Que fera Sayk Fong Lee lorsqu'il arrivera en Mandchourie ?** « *Il va d'abord se cacher dans l'un de ses repaires du Nord. Il est impossible de savoir lequel tant ils sont nombreux. Ensuite, il lancera les nombreux sortilèges permettant d'entrer dans l'Empire des Ombres par le tatouage de Louis Lonsdale, afin de trouver le Necronomicon. Ensuite, il viendra trouver Agaï Chen et menacera de tuer sa petite fille Liu Chen afin que le maître tatoueur réalise pour lui le Tatouage Suprême. Ces étapes obligées donnent encore un peu de temps pour agir.* »

- **Pourquoi ne pas simplement tuer Agaï Chen ?** « *Parce que ce maître tatoueur doit continuer d'enseigner ce qu'il sait aux futures générations et de tatouer les Gardiens de puissants motifs. S'il venait à mourir avant d'avoir transmis son savoir, les Gardiens ne seraient plus en mesure d'affronter leurs ennemis. Il faut donc qu'il ait la vie sauve.* »

Jouer l'ombre d'un investigateur mort

La dépouille tatouée peut permettre à l'ombre d'un investigateur mort de poursuivre l'aventure aux côtés de ses compagnons. Cela aussi peut être l'une des grandes révélations de cette aventure.

En effet, le chapitre relatif à *l'Empire des Ombres* (cf. Livre 1) indique de quelle manière les ombres des défunts disparaissent de notre monde pour glisser vers cet univers de ténèbres où elles peuvent se rejoindre. De là, elles peuvent aller et venir jusque dans certaines zones sombres de notre monde, sans pouvoir cependant marcher en pleine lumière.

La dépouille tatouée permet de s'exposer à des sources lumineuses sans danger. En effet, les tatouages tracés à l'intérieur de la peau donnent la possibilité à une ombre tangible de prendre possession de ce corps et de l'animer. La magie est semblable à celle qui permet de franchir les portes des ombres, mais l'ombre doit rester à l'intérieur du corps. Aucun mortel ne peut emprunter ces tatouages pour tenter de trouver un chemin vers l'Empire des Ombres.

Si un investigateur meurt

- Son corps est enseveli.
- Son ombre rejoint l'Empire des Ombres.
- Donc cette ombre peut s'incarner à nouveau dans la dépouille tatouée et l'investigateur poursuivre l'aventure…

Il ne s'agit pas de provoquer la mort pour faire vivre cette expérience traumatisante. En l'occurrence, rappelons que les investigateurs en grand danger peuvent sacrifier des points d'aplomb pour tenter de déjouer la mort ! (Cf. *Manuel du Gardien*.)

Mais à partir de maintenant, le Gardien dispose de cette possibilité s'il veut exploiter cette nouvelle ficelle de l'histoire.

Avantages et inconvénients pour l'investigateur

- L'investigateur reste pleinement conscient.
- Il peut utiliser son « corps », comme s'il s'agissait du sien (un dé de malus à toutes les actions physiques du fait de la faiblesse de la peau).
- Les attaques ne lui font aucun dégât en propre, mais l'ombre peut être touchée par la lumière qui entrerait par les plaies faites à la peau.

Mais en contrepartie :

- Il est aveugle.
- Ce double traumatisme lui cause : 1D6/2D6 SAN au moment de la mort + 1D4/1D6 SAN un peu plus tard parce que son ombre s'incarne dans la dépouille d'un mort.

Enfin, les investigateurs pourront découvrir lors de leur dernier passage à Harbin que les Japonais savent activer l'Arcane des Cinq Supplices et invoquer les ombres, afin de les échanger avec celles des hommes.

Dans cette perspective, l'ombre d'un investigateur mort pourrait échanger sa place avec celle d'un vivant présent dans l'Arcane à ce moment-là…



- **Existe-t-il d'autres portails ?** « *La plupart ont été détruits par les Gardiens pour éviter que des sorciers comme Sayk Fong Lee ne s'en emparent.*
  Autrefois, il existait un Portail des Ombres en forme de paravent dans les écoles de Zaoshou. Durant l'attaque des pirates, de fidèles serviteurs ont caché le paravent dans une jonque avant d'être enrôlés de force. Il est possible qu'ils continuent à se cacher avec la jonque parmi la flotte pirate. Si j'étais assez près, je pourrais la localiser par magie. »

- **Le nom de cette flotte ?** « *Serpent Jaune !* »

- **Qui est Tsatoba et qu'est-ce que l'Océan Noir ?** « *L'Océan Noir est une société secrète infiltrée dans la marine de guerre japonaise. Elle est commandée par les Shen De, les Poissons qui Marchent. Ils obéissent à Tsatoba, un puissant shaman. Nul ne connaît ses plans* ». Note au Gardien : ce dernier indice doit suggérer qu'il peut être pertinent de le capturer pour l'interroger. L'occasion pourra se présenter si les investigateurs croisent la flotte pirate de Serpent Jaune (cf. Livre 5, *Distractions de pirates*, p. 12).

Quelques rappels et précisions

Au cours de la conversation, Guang Ying peut soulever quelques points :

À la recherche de graisse.

Ce point est très important. Il est essentiel pour la suite de l'aventure que les investigateurs aient été mis en alerte sur le point suivant :

- Pour aller et venir dans l'Empire des Ombres, il faut de la graisse provenant de créatures impies. Le vieil aveugle en possède un peu (ceci est indiqué dans le journal de Louis Lonsdale), mais il souhaite savoir si les investigateurs en auraient trouvé. Ils en ont peut-être découvert en fouillant le repaire des Shen De à Dairen.

Briser le Sceau du Dragon.

- Il rappelle que si Sayk Fong Lee devient Rançonneur de Droit Divin, tous ceux qui sont marqués par le Sceau du Dragon deviendront ses serviteurs inconditionnels. Les anciens Gardiens connaissaient le moyen briser le lien entre le Tatouage Suprême des Rançonneurs et les Sceaux du Dragon, mais ce savoir fut perdu après l'attaque des pirates contre l'île de Zaoshou. Note au Gardien : Cet indice est donné aux investigateurs afin d'éveiller leur curiosité, car le pirate Serpent Jaune connaît le moyen de briser le lien (cf. Livre 5, *Serpent Jaune*,).

Conseil au Gardien

Il est possible que les investigateurs poussent leur interrogatoire. Dans ce cas, le Gardien fait répondre Guang Ying dans la limite des connaissances actuelles, en glissant les éléments du paragraphe suivant. Mais il est inutile que les choses s'éternisent et les Gardiens peuvent intervenir pour abréger la conversation, prétextant l'heure du repas, la fatigue, ou pour s'intéresser à une investigatrice, s'il s'en trouve une présente dans le groupe (cf. Les Mendiantes de Qian Lan, plus bas).

Et si les investigateurs refusent de continuer ?

Aucune importance.

Dans ce cas, Guang Ying tente de les convaincre une dernière fois : les investigateurs sont venus en Mandchourie pour trouver Agaï Chen et ainsi sauver sa petite fille : Liu Chen. Acceptent-ils au moins de servir d'escorte armée aux deux derniers Gardiens jusqu'à l'île de Zaoshou ? Les Gardiens négocieront eux-mêmes l'achat du maître tatoueur et tout sera terminé.

Quelle que soit leur réponse, la journée du lendemain va bouleverser leur plan. Ils pourront alors choisir de nouvelles destinations et même être séparés. Dans ce cas, c'est pour sauver leurs propres compagnons qu'ils devront poursuivre l'aventure…

Les Mendiantes de Qian Lan

Une société secrète de mendiantes

Il est beaucoup trop tard pour quitter la ville ou pour tenter quoi que ce soit en faveur des objectifs du groupe. Les investigateurs et les Gardiens s'apprêtent donc à passer la nuit dans le refuge des Mendiantes de Qian Lan.

Intégrer la société des Mendiantes

Il n'est pas nécessaire d'être pauvre pour intégrer la société des Mendiantes. On peut s'y cacher ou y séjourner temporairement le temps d'une mission ou d'un voyage.

De fait, il est possible à une ou plusieurs investigatrices d'intégrer cette société, selon le niveau de confiance qu'accordera Qian Lan à la candidate. D'ordinaire, l'intégration se fait après une longue

observation de la personne et l'assurance que sa démarche est sincère. En principe, le fait d'avoir risqué sa vie pour venir en Mandchourie ou d'avoir affronté les Shen De suffit à démontrer sa bonne foi et sa détermination.

Une investigatrice peut donc souhaiter intégrer la société ou est directement sollicitée par Qian Lan. Dans les deux cas, le rituel d'initiation est le même.

Rituel d'initiation

- Les Mendiantes du plus bas niveau hiérarchique forment un cercle autour de la postulante.
- On brûle de l'encens et des bois précieux, tandis que le cercle entonne d'anciens chants de femmes. L'atmosphère dégage quelque chose de surnaturel, mais il n'est pas possible de savoir si de vrais sortilèges sont lancés.
- La postulante se défait de tous ses biens précieux : argent, bijoux, parures, etc., et en fait don à la communauté.
- Elle reçoit alors le premier code de reconnaissance des Mendiantes entre elles. Il s'agit d'un geste de la main associé à un regard. Désormais, la nouvelle Mendiante peut se faire reconnaître par toutes celles qui peuvent identifier son geste.

Droits et devoirs

La nouvelle Mendiante doit pourvoir aux besoins de la communauté et partager ses richesses avec tous ses membres. Elle n'a pas l'obligation de rester attachée à un endroit précis et peut se faire connaître d'autres groupes de Mendiantes dispersés en Mandchourie, voire ailleurs dans le monde.

La Mendiante peut demander secours et assistance aux membres de sa société. Selon l'importance de sa demande et les enjeux, la communauté peut tout mettre en œuvre pour l'aider : médicaments, armes, équipements, apprentissages, etc.

Pour une investigatrice, c'est une véritable opportunité de s'ouvrir des portes. Mais dans le cas où elle oublierait ses devoirs en privilégiant ses droits, les Mendiantes sauraient lui rappeler son engagement. Dans le pire des cas, elles peuvent bannir la fautive (et changer le code de reconnaissance de premier niveau), voire lancer sur elle des malédictions (à prendre au premier degré selon l'humeur du Gardien).

La société secrète des Mendiantes de Qian Lan

Les sociétés de mendiants figurent parmi les plus anciennes sociétés secrètes chinoises. Les miséreux, ou ceux qui se faisaient passer comme tels, ont toujours été les yeux et les oreilles des puissants, ou d'autres organisations. Il existe de très nombreuses sociétés de mendiants à travers tout le territoire. Dans notre histoire, elles ne sont pas fédérées ou rattachées à un pouvoir central.

Fonctionnement

La société des Mendiantes de Qian Lan est uniquement composée de femmes, de tous les âges. Cette société est une alliée des Gardiens du Dernier Sacrilège, dont Qian Lan est l'une des Gardiennes. Cela ne signifie pas que toutes les femmes sont des Gardiennes.

La société des Mendiantes de Qian Lan est dispersée dans la plupart des villes de Mandchourie, aux côtés d'autres sociétés de mendiants qui œuvrent à leurs propres intérêts ou pour le compte d'une faction ennemie.



Les femmes de cette société se reconnaissent entre elles par des signes secrets qui correspondent à leur niveau hiérarchique dans l'organisation. Une nouvelle venue saura rapidement reconnaître les femmes du niveau hiérarchique le plus bas dans sa société, mais sera incapable de deviner si une autre femme d'un rang plus élevé appartient à sa faction ou pas.

Survie de la société

Les Mendiantes partagent tout et élèvent ensemble les enfants des unes et des autres. Il arrive qu'elles se regroupent dans des lieux de vie communs, mais elles peuvent également vivre de manière isolée.

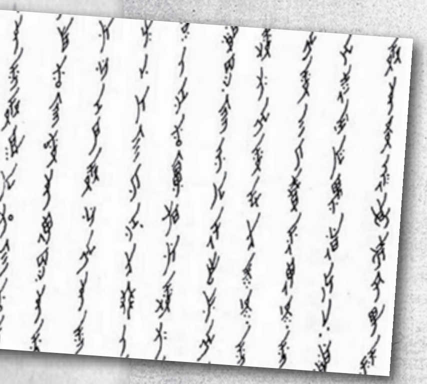
Leur fonctionnement est construit sur l'entraide et la bienveillance : la nourriture, les soins, l'éducation des enfants, etc. Quelle que soit la ville mandchoue où se trouve la Mendiante, elle peut trouver de l'aide auprès des autres femmes Mendiantes.

La société des Mendiantes de Qian Lan obéit à un code d'honneur strict qui la lie aux Gardiens. Il est impensable qu'elle s'écarte de cette alliance, au risque de perdre la confiance et la face de toutes les autres organisations secrètes et donc de mettre en péril sa propre survie.
En effet, les femmes acceptent souvent des missions d'espionnage, renseignements, filature, transport de messages en Nushu, etc. en échange d'autres services ou d'argent.

Le langage Nushu

Toutes les femmes de la société savent lire et écrire le Nushu (cf. encadré, p. 46). C'est ainsi qu'elles peuvent échanger des messages entre elles ou en faveur des intérêts des Mendiantes.





Nushu, écriture secrète des femmes

La légende

« Au XI[e] *siècle, Hu Yuxiu est une villageoise devenue la concubine du dernier empereur Song. Mais la voilà prisonnière du palais et la vie impériale ne lui plaît guère. Elle se languit de sa famille et elle invente une écriture illisible par les hommes pour communiquer sa peine aux femmes restées au village ».*

Le Nushu (女書/女书 « *écriture des femmes* ») était un système d'écriture utilisé par les femmes de la province du Hunan en Chine. On estime que ce code aurait été inventé par des femmes aux alentours du XII[e] siècle, mais certains émettent l'avis qu'il serait lié à des inscriptions retrouvées sur des écailles de tortues ou des os d'animaux dans des ruines Yin de 3 000 ans.

Un langage scriptural

Le Nushu n'est pas une langue, mais une façon d'écrire le chinois mandarin incompréhensible à ceux qui n'ont pas appris à le déchiffrer. Pour écrire la langue chinoise, aussi appelée Nanshu, écriture mâle, il faut connaître plusieurs milliers de caractères. Tandis qu'à peine 300 suffisent à rédiger en Nushu.

Même s'il n'est pas parlé, ce langage est rédigé sous forme de vers. En effet, les femmes chantaient en travaillant et leur langage secret a été influencé par leur quotidien.

Uniquement lisible par les femmes

Le Nushu a ceci d'exceptionnel qu'il n'est lisible que par les femmes et aucune d'entre elles n'a jamais partagé le secret de sa lecture avec un homme. À l'époque féodale durant laquelle il a été inventé, l'homme règne en maître et considère la femme comme inférieure. Ce mépris impose aux femmes d'inventer un moyen de communication compréhensible d'elles seules, à l'écart des hommes qui se moquent bien savoir ce qu'elles trament.

Chagrins et espérances

Ces femmes isolées socialement trouvent ici le moyen d'échanger leurs peines et leurs espoirs vers leurs sœurs, leurs mères ou leurs amies. Elles y évoquent les mariages abusifs, le veuvage, l'amitié entre elles, les enfants, etc. Le Nushu se transmet de génération en génération et s'étend bientôt dans les villes et villages voisins.

L'héritage

Mao interdit le Nushu. On le soupçonne d'être utilisé à des fins d'espionnage. Les Nushu sont brûlés et, parfois, les femmes qui les rédigent sont jetées dans les brasiers. Ils sont enterrés avec leurs auteurs ou on les dissimule aux yeux des gardes rouges.

Puis, avec l'accès à l'éducation, le Nushu se raréfie au fur et à mesure que les femmes qui savaient l'écrire disparaissent.

De nos jours, les Nushu sont recherchés par les musées chinois et on découvre la richesse culturelle des éventails, tabliers, écharpes et autres objets décorés avec des calligraphies en Nushu.

« Près d'un puits, quelqu'une n'aura pas soif ;
près d'une sœur, quelqu'une ne désespérera pas ».
Poème Nushu – Époque inconnue.

Apprendre le Nushu

Cette compétence est accessible **uniquement aux investigatrices**. Aucune Chinoise n'apprendra jamais cette écriture à un homme.

L'apprentissage du Nushu peut être dissocié de l'appartenance à la Société des Mendiantes. Cependant, il peut arriver que les Mendiantes transmettent les messages de leur société secrète dans cette langue. Dans ce cas, l'investigatrice qui pourrait les interpréter sera encouragée à intégrer la Société.

Une investigatrice peut apprendre les bases du Nushu uniquement en présence d'une personne connaissant cette écriture. La première journée, réussir un test d'INT permet d'acquérir 1D6% en langue Nushu. La seconde journée, il faut réussir un ~~test d'INT x 4~~, pour acquérir 1D6% supplémentaire, etc.

Par la suite, cette compétence se gère avec les règles communes aux autres compétences.

Opportunités de jeux

Selon qu'il a une ou plusieurs investigatrices à sa table et que celles-ci veuillent apprendre le Nushu, le Gardien peut prévoir des occasions de se servir de ce langage secret :

- Transmission de messages entre Mendiantes.
- Confidences avec la propre fille de Sayk Fong Lee.
- Contacts épistolaires avec des créatures femelles de l'Empire des Ombres, voire des maigres bêtes de la nuit…
- Etc.

Ces éléments sont simplement proposés et restent à développer en cas de besoins.

Rappelons enfin que le Nushu ne se parle pas. Il s'écrit uniquement en vers.

Veillée à la chinoise

Conseil d'ambiance : Il pleut sur la ville et les investigateurs ont trouvé refuge auprès des miséreux. Malgré l'austérité de leurs conditions de vie, ces gens accueillent les étrangers avec des sourires et partagent quelques précieux instants de repos. Ils appréhendent leur sort avec sérénité et prient Bouddha de leur accorder longue vie et de veiller sur leurs enfants.

La cheminée diffuse une douce chaleur dans la pièce et les petits commencent à s'endormir dans les coins, emmaillotés dans des couvertures de laine.

Après les révélations faites par Guang Ying, les investigateurs peuvent faire le point et résumer les différentes options qui s'offrent à eux :

- Se rendre sur l'île de Zaoshou pour trouver Agaï Chen.
- Établir le contact avec les pirates et essayer de savoir s'ils ont conservé le secret pour briser le lien entre le Sceau et le Tatouage Suprême.
- Grâce à la magie de Guang Ying, tenter d'identifier la jonque qui abriterait le paravent ouvrant un Portail des Ombres.
- Si le portail est découvert, et avec l'aide des graisses de maigres bêtes de la nuit, envisager d'aller voler le Necronomicon dans l'Empire des Ombres…
- Trouver le moyen de retrouver le Brûloir de Hu Feng et Tsatoba, afin de « *faire couler la source des encres* ».

Note au Gardien

Pour les investigateurs, il s'agit là de lister les options et de se donner de nouveaux objectifs. Cependant, dans quelques heures, tous les plans qu'ils auront élaborés seront bouleversés. Ce point d'étape est cependant important pour clarifier les diverses pistes possibles, ce qui pourra impacter la prise de décisions après l'invasion japonaise.

L'aube du 19 septembre 1931

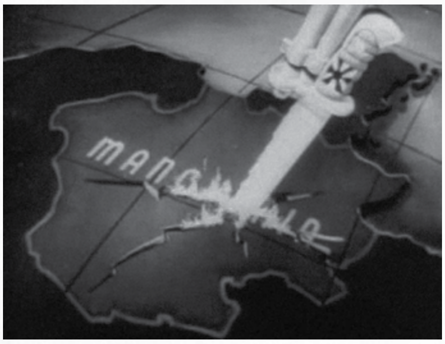
L'aube se lève lorsque les investigateurs sont tirés de leur sommeil. Ils sont réveillés par les grondements d'un orage. Du moins c'est ce qu'ils peuvent croire jusqu'à ce que Qian Lan fasse soudain irruption dans la pièce :

« *Réveillez-vous. Il se passe des choses graves ! Le Japon nous attaque !* »

Nous sommes
le samedi 19 septembre 1931.

L'armée japonaise envahit
la Mandchourie.

C'est le début de la guerre
contre la Chine.



Un tournant dans la campagne

Bien entendu, l'invasion de la Mandchourie par le Japon représente le moment le plus important de la première moitié de cette grande aventure.

Les faibles repères dont disposaient les aventuriers viennent de voler en éclats.

Les plans qu'ils auraient pu élaborer viennent de disparaître.

Désormais, les investigateurs vont devoir composer avec la présence de l'envahisseur japonais. De plus, ce redoutable ennemi est infiltré par une société secrète inhumaine qui veut obtenir les pouvoirs de Sayk Fong Lee !

Climax et révélation

Ce scénario contient trois climax :

- L'attaque du cimetière par les Shen De et la découverte de la présence de Tsatoba parmi eux.
- La rencontre avec l'ombre de Guang Ying, incarnée dans une peau humaine.
- La dernière scène doit être un coup de tonnerre pour les investigateurs : le Japon envahit la Mandchourie. Ils sont au milieu d'une guerre ! Comme pour d'autres évènements dans les chapitres précédents et pour les mêmes raisons de puissance dramatique, il est vivement recommandé au Gardien de conclure la séance par l'annonce de l'invasion.

Les principales révélations de ce chapitre :

- Une succession de révélations ponctuent chaque étape de ce scénario : la découverte des aveugles, l'annonce de la mort de celui qu'ils recherchent, la découverte d'un Gardien japonais, l'attaque des profonds et de Tsatoba, la rencontre avec la dépouille de Guang Ying et peut-être l'intégration d'une investigatrice à la société des Mendiantes.
- D'autres surprises viennent de la bouche de Guang Ying, qui donne beaucoup de nouvelles informations aux investigateurs (et leur propose de fait de nouvelles pistes à suivre).

SCÉNARIO

PRISONNIERS DES JAPONAIS

Prisonniers – Pirates – Unité 731 – Peste – Évasion

Investigation	4/5
Action	4/5
Exploration	1/5
Interaction	4/5
Mythe	2/5

Style de jeu : Aventure occulte

Difficulté : Confirmé

Durée estimée : 5-6h

Nbre de joueurs : 3-5

Type de personnages : tout investigateur

Époque : Septembre 1931

Frise chronologique

Ce scénario est divisé en quatre temps forts, dont la durée dépend des décisions des investigateurs.

L'invasion japonaise
L'armée investit la ville et la transforme en un immense camp de prisonniers. La future unité 731 débute ici ses travaux.

Le camp de prisonniers
Les investigateurs sont confrontés à de terribles évènements internes à la vie du camp ou en lien avec l'aventure.

Capturés !
Les investigateurs peuvent être découverts et livrés à Shiro Ishii pour expérimentations.

Le départ du camp
Les investigateurs peuvent trouver divers moyens de quitter cet enfer, avec ou sans leurs alliés…

En quelques mots…

Le 19 septembre 1931, l'armée impériale japonaise envahit la Mandchourie. C'est le début de la conquête de l'Asie par les Japonais. À cette date, les investigateurs se trouvent dans la ville de Bayuquan, transformée en camp de prisonniers par l'envahisseur.

Ils se cachent parmi la population pour échapper aux recherches et sont les témoins des exactions commises par l'armée et surtout par Shiro Ishii, criminel de guerre et fondateur de l'unité 731. Il leur faut s'échapper de la ville et poursuivre la quête, sinon devenir cobayes humains des chercheurs de l'armée impériale.

Les investigateurs se cachent des Japonais dans un camp de prisonniers.

Résumé des épisodes précédents

Toujours à la recherche d'Agaï Chen, le maître tatoueur, les investigateurs parviennent à Bayuquan. Ils y rencontrent des Gardiens et retrouvent le vieil aveugle chinois laissé pour mort à Paris. L'ombre de Guang Ying s'est incarnée dans une dépouille humaine.

Ils affrontent les Shen De et Tsatoba, venus chercher le « Brûloir de Hu Feng », un pendentif aux pouvoirs magiques et clé de l'Empire des Ombres. Les profonds s'emparent du talisman.

Avant de partir pour l'île de Zaoshou, les investigateurs passent une dernière nuit dans le refuge d'une société secrète de mendiantes dirigée par Qian Lan, une Gardienne combattante.

Mais au matin, le Japon envahit la Mandchourie.

Les protagonistes

L'armée impériale

L'armée japonaise représente une très grande menace. Elle obéit à un pouvoir central, mais chacun de ses dirigeants ou officiers peut être membre d'une société secrète et couvrir ses intérêts propres derrière ses contingences militaires. La machine de guerre est omniprésente et ses dizaines de milliers d'hommes armés sont autant de dangers.

Shiro Ishii, criminel de guerre

Ce personnage historique se livre à des expérimentations bactériologiques sur les êtres humains. S'il capture l'un des investigateurs, il n'hésitera pas à lui injecter le bacille de la peste, avant de l'exiler sur l'île de la Souffrance.

Les germes de l'unité 731

Historiquement, Shiro Ishii établira l'unité Togo (premier nom de l'unité 731) aux environs de Harbin. Mais les chefs de guerre japonais sont pressés de voir conduire les expérimentations et autorisent les premiers tests sur les populations civiles de Bayuquan.

Les Gardiens

Qian Lan est une Gardienne combattante, membre de la société secrète des Mendiantes. Elle est accompagnée de Saitô Matsumoto, un Gardien d'origine japonaise !

Les prisonniers

Investigateurs, civils et pirates partagent le même camp, les mêmes cellules et la même terreur de la contamination. Ces épreuves tissent des liens durables entre eux.

Enjeux et récompenses

- **Empêcher l'unité Togo d'exterminer la population**
  Les investigateurs peuvent découvrir que Shiro Ishii compte se livrer à une expérience de grande ampleur : contaminer toute la population de Bayuquan. Il suffit de détruire l'entrepôt où sont stockés les bacilles pour l'en empêcher.

- **Échapper aux Japonais**
  L'Océan Noir sait que les investigateurs se cachent à Bayuquan. Leurs espions informent l'armée impériale qui fouille la ville. Se faire prendre serait une tragédie.

- **Empêcher l'exécution de Saitô**
  Pour l'armée impériale, le Gardien japonais est un traître à sa nation et doit être exécuté. Un investigateur peut se livrer pour lui éviter la mort.

- **Libérer des pirates**
  L'armée regroupe à Bayuquan toutes sortes de prisonniers. Des pirates capturés en mer vont être livrés aux expériences de l'unité Togo. Les faire s'évader permet de leur sauver la vie et surtout de faciliter la rencontre avec Serpent Jaune, leur chef.

- **Pour le Gardien**
  Cet épisode permet de nouer des liens solides entre les investigateurs et divers personnages clés, comme les Gardiens ou les pirates. Ce sont là des clés qui peuvent permettre aux investigateurs de se sentir définitivement concernés par l'aventure, jusqu'à son terme.

Ambiance

La Mandchourie sombre dans la guerre. Les régiments de l'armée impériale progressent vers le nord et l'ouest. Mieux équipés et déterminés, ils balaient la maigre résistance des soldats chinois. L'occupant s'impose en maître et le code militaire prend le pas sur toutes les institutions officielles. La loi martiale est appliquée sur tout le territoire envahi.

L'autorité change de mains. Durant les semaines à venir, il est impossible de trouver le moindre recours auprès des officiels chinois et téméraire de se dévoiler à l'occupant japonais. La guerre est le prétexte à l'exaction et le couvert de l'indignité.

Être captif, ou pas, des Japonais

Le samedi 19 septembre 1931, les Japonais envahissent la Mandchourie. L'armée impériale improvise ses premiers camps de prisonniers, destinés à maintenir hors d'état les soldats ennemis et à démontrer son inflexibilité.

- Si les investigateurs se trouvent à Bayuquan, ils se retrouvent prisonniers du camp. Les Japonais, informés par les espions de l'Océan Noir, savent qu'ils sont à l'intérieur et procèdent à des recherches pour les débusquer.
- S'ils ont quitté la ville pour un autre endroit, le résultat est sensiblement le même : l'armée impériale conquiert toute la zone et s'empare des villes. Les convois de prisonniers sont conduits à Bayuquan. Simplement, l'Océan Noir ne les cherche pas forcément là et la pression est moindre.
- S'ils parviennent à éviter la capture, ils doivent rester accompagnés des Gardiens, Qian Lan et Saitô Matsumoto, ainsi que de Guang Ying. Leur mission reste la même : se rendre sur l'île de la Souffrance pour trouver Agaï Chen.

Si les investigateurs échappent à l'enfermement

Dans ce dernier cas, le Gardien ne cherchera pas à provoquer leur capture. Il convient simplement de poursuivre l'aventure en annulant, ou retardant, cet épisode. Surtout ne pas s'acharner à vouloir les enfermer à tout prix. Les périples à venir, en mer et dans les îles, proposent bien d'autres occasions d'en faire des captifs des Japonais. Dans ce cas, ces derniers peuvent ramener plus tard leurs prisonniers au camp de Bayuquan. Mais rien n'est obligé.

L'essentiel pour continuer l'aventure est que les investigateurs puissent échouer sur l'île de la Souffrance ou rencontrent Serpent Jaune.

Gestion des évènements

Ce scénario est divisé en quatre temps forts. C'est l'unique ligne directrice à suivre par le Gardien. Voici la liste des évènements pour chaque temps fort avec le renvoi vers le chapitre correspondant. Le Gardien ajuste donc le scénario avec l'interaction des investigateurs.

L'incident de Mukden – Prétexte à l'invasion

Depuis la guerre russo-japonaise de 1905, le Japon est devenu la puissance dominante en Mandchourie. Mais la région appartient toujours à la Chine. Les volontés expansionnistes du Japon lui font rechercher un prétexte qui pourrait justifier l'invasion militaire de la Mandchourie. Le Japon dispose déjà d'une puissante armée dans la péninsule du Kwantung et de très nombreuses troupes sont massées à la frontière coréenne, déjà colonie japonaise.

Historiquement, les Japonais décident de saboter une section des chemins de fer sudmandchouriens, dont ils assurent l'exploitation et la sécurité, afin d'attirer des troupes chinoises et de les déclarer responsables de l'attentat.

(...)



Les Japonais entrent dans la ville





(...)

Le vendredi 18 septembre 1931, à 22 h 20, une déflagration endommage quelques mètres de voies ferrées. Sous prétexte de défendre la propriété du Japon, cinq cents soldats japonais attaquent la garnison de Beidaying, composée de sept mille hommes. Le maréchal chinois Zhang Xueliang, avec l'approbation du gouvernement de Chan Kaï Tchek, ordonne à ses hommes de se replier. Pourtant, l'armée du maréchal Zhang est considérée comme la plus moderne de Chine. Elle comporte quatre mille fusils, des chars, une soixantaine d'avions et un bataillon d'artillerie. Mais ces troupes sont disposées au nord et ne peuvent intervenir rapidement.

- Octobre, la Société des Nations demande le retrait des troupes japonaises, sans résultat.
- Janvier 1932, les États-Unis déclarent qu'ils ne reconnaîtront aucun gouvernement japonais en Mandchourie.
- Mars 1932, les Japonais créent l'état du Mandchoukouo et placent à sa tête le dernier empereur de Chine : Pu Yi.
- La Société des Nations refuse de reconnaître Mandchoukouo.
- Mars 1933, le Japon quitte la Société des Nations.

Dans notre histoire

Rien n'est changé à cette réalité historique.

Si les investigateurs échouent, le nom de l'empereur de Mandchourie sera remplacé par celui de Sayk Fong Lee, avec les conséquences qui en résultent…

Conseil au Gardien

Ce scénario ne propose pas de suivre un enchaînement narratif préalablement établi. Le Gardien peut seulement s'appuyer sur les temps forts pour cadencer son récit. Il est donc vivement conseillé de bien connaître par avance les diverses scènes proposées ici, afin de pouvoir réagir au mieux aux agissements des investigateurs et profiter des diverses opportunités de jeu.

L'armée japonaise envahit Bayuquan

L'arrivée des militaires

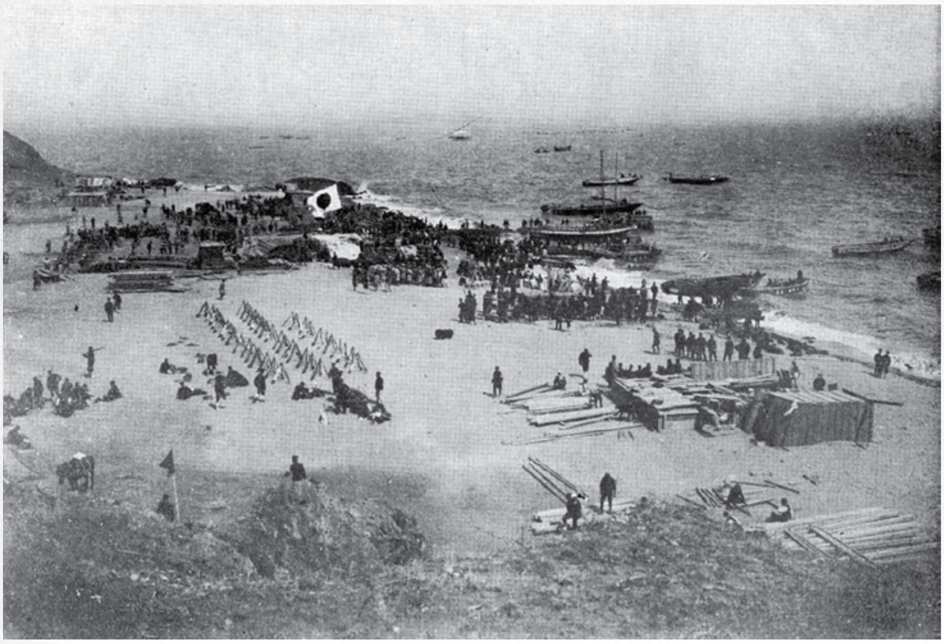
Des tirs d'artillerie et des échanges de coups de feu précèdent l'arrivée des troupes. La maigre garnison chinoise, croisée à l'allée par les investigateurs lors de leur venue à Bayuquan, a été décimée par les automitrailleuses japonaises. Sur la route conduisant à Mukden, les longues colonnes d'engins mécanisés de l'armée impériale progressent rapidement, suivies pas l'infanterie et la cavalerie. Dans le ciel chargé de nuages et de fumée, des avions aux insignes nippons effectuent leurs vols de reconnaissance et de bombardements des points névralgiques : dépôts de munitions, pièces d'artillerie retranchées et autres sites militaires.

L'invasion se fait également par la mer. Au sud de la ville, des barges japonaises débarquent hommes et matériel sur une plage. Aucune troupe chinoise n'est en mesure de s'opposer à l'envahisseur.

Note au Gardien

Durant leur périple dans le nord de la Mandchourie, les investigateurs peuvent croiser les armées de belligérants japonais, mandchous et russes. Selon le cas, le Gardien peut trouver des précisions relatives aux équipements de ces armées dans les encadrés suivants :

- *L'équipement de l'armée d'invasion japonaise (cf. p. 52)*
- *L'équipement des armées mandchoues (cf. Livre 6, p. 23)*
- *L'équipement des garnisons russes (cf. Livre 6, p. 44)*









Le contrôle des papiers,
la tension s'accroît

La ville est quadrillée

L'effectif dédié à la prise de Bayuquan est d'environ 500 hommes, dont un groupe de 50 cavaliers et plusieurs automitrailleuses, ainsi que quelques blindés.

Dès leur arrivée, les mitrailleuses prennent place dans l'alignement des longues avenues découvertes. Elles sécurisent un périmètre correspondant à toute la zone grise de la carte (cf. p 37). Les fantassins se déploient en ville, appuyés par les engins mécanisés. Dans toute la banlieue, les soldats pénètrent dans chaque maison et ordonnent à leurs occupants de se regrouper en ville. Rapidement, les colonnes de réfugiés envahissent routes et chemins.

Il est impossible de discuter ou de retarder les manœuvres. Toute désobéissance est immédiatement sanctionnée dans le sang.

Les civils sont regroupés

Aux intersections de chaque grande rue, un groupe de militaires, doigt sur la détente, canalise les convois de réfugiés vers les bâtiments centraux. Dans l'urgence, les familles ont emporté le minimum vital et leurs maigres richesses, laissant leurs maisons au pillage des soldats japonais.

On traîne ses enfants par la main ou l'on porte les plus petits dans les bras. On tracte un pousse-pousse ou une charrette où s'empilent quelques biens. On pousse devant soi quelques têtes de bétail. On enferme les volailles dans des paniers d'osier qu'on porte à bout de bras.

Tous les civils sont dirigés vers le centre-ville. Tous les bâtiments sont ouverts à coup de botte par les soldats et inspectés, avant qu'il soit permis à un groupe de villageois de s'y installer.

En moins d'une demi-journée, les environs sont vidés de leurs habitants et la ville est surpeuplée.

Les recherches commencent

La Kempeitai, la police militaire japonaise, entame alors ses recherches. Ses missions sont multiples, dictées par l'état de guerre, mais également par des objectifs propres aux sociétés secrètes infiltrées dans l'armée, en particulier l'Océan Noir et le Dragon Noir.

- La Kempeitai traque tous les militaires qui pourraient se cacher parmi la population. Lorsqu'elle en déniche un, il est publiquement humilié puis enfermé avec les autres prisonniers de guerre dans une zone au sud-est de la zone. La sécurité autour de cette zone est renforcée.
- La police militaire recherche également tous les hauts responsables de la ville. Ils sont regroupés dans un bâtiment, pour « édification ». En bref : l'envahisseur a besoin que le pays continue à fonctionner et il va recruter parmi les notables chinois ceux qui peuvent croire à la propagande japonaise.
- Les espions de l'Océan Noir savent que Saitô Matsumoto, le Gardien japonais, se cache ici. Ils en ont informé la police qui recherche ce traître à son pays (cf. *Le Supplice de Saitô*, p. 59).
- Les espions de l'Océan Noir lui ont également appris que des Occidentaux étaient présents à Bayuquan, mais sans savoir qu'ils se cachaient parmi les Mendiantes. La police militaire fait donc aligner les habitants en de longues files qu'elle passe en revue afin de trouver les étrangers. Avec les vérifications d'identité et les interrogatoires brutaux, cela prend plusieurs heures.

Si un investigateur est dénoncé et se fait prendre, il est immédiatement désarmé et conduit dans les quartiers de l'unité Togo, installés dans les bâtiments du dispensaire (cf. *Capturés !*, p. 60).



Un officier japonais

Note au Gardien

Cet archétype est présent seulement pour le cas où un investigateur se trouve confronté directement à un officier japonais durant l'invasion ou son séjour dans le camp de prisonnier. Le Gardien peut décider qu'il s'agit d'un officier de la marine œuvrant pour le compte des Shen De.

Attitude

Pendant toute la durée de l'opération, ce commandant d'une quarantaine d'année est extrêmement occupé. Il a très peu de temps à accorder à des évènements ou des points qui ne concernent pas directement sa mission.

Objectif

Il a ordre de prendre et d'isoler la ville.

Il fait tout pour que sa mission soit un succès.

Compétences

Connaissance	25 % (12/5)
Savoir-faire	50 % (25/10)
Sensorielle	25 % (12/5)
Influence	50 % (25/10)
Action	50 % (25/10)

Personnalité

Autoritaire, outrancier

Cet officier n'est pas marqué du Sceau du Dragon.



Un soldat japonais

Note au Gardien

Cet archétype est présent seulement pour le cas où un investigateur se trouve confronté directement à un soldat japonais durant l'invasion ou son séjour dans le camp de prisonnier.

Attitude

Le soldat japonais est obéissant. Galvanisé par ses supérieurs, il n'envisage même une quelconque résistance de la part de l'ennemi.

Compétences

Connaissance	25 % (12/5)
Savoir-faire	25 % (12/5)
Sensorielle	25 % (12/5)
Influence	25 % (12/5)
Action	50 % (25/10)

Personnalité

Zélé, discipliné

Ce soldat n'est pas marqué du Sceau du Dragon.

L'équipement le plus moderne face au climat



L'équipement de l'armée d'invasion japonaise

En 1931, l'armée japonaise est la mieux équipée de la région. L'ambition impérialiste des politiques et des militaires a poussé l'état-major à s'assurer le meilleur équipement et la meilleure préparation. Les données techniques et historiques suivantes restituent l'avancée technologique de cette armée.

L'équipement réglementaire du soldat japonais

- Une veste
- Un pantalon
- Deux slips japonais
- Un baudrier en cuir avec cartouchières
- Deux paires de bandes molletières
- Une paire de chaussures avec lacets
- Un casque en acier
- Un havresac
- Un sac à dos
- Une vareuse
- Une chemise
- 3 paires de chaussettes
- Une couverture
- Une casquette
- Un bonnet de laine/sous casque
- Une gourde en métal de 1,5 litre
- Un bol en métal
- Un couteau
- Une paire de baguettes
- Une trousse de couture
- Un rasoir avec étui
- Un blaireau
- Un savon
- Une brosse à dents
- Une serviette
- Un livret de solde
- Une pelle
- Un couteau de poche
- Un flacon de pétrole
- Une boîte de graisse
- Un étui à fusil
- 150 balles de fusil dont 10 lames chargeur

Pour les officiers, l'équipement est le même, mais possède en plus :

- Des jumelles et leur étui
- Une boussole
- Une montre-bracelet
- Un sifflet

L'armement

Armement individuel

- Fusil Arisaka Type 38. Dégâts 2D6+1 (E). Cadence 1 (*Manuel des Armes* p. 150)
- Pistolet Taisho-Nambu M14, uniquement pour les officiers à la place du fusil. Dégâts 1D8 (E). Cadence 2 (*Manuel des Armes* p. 143)
- Grenade Type 91. Dégâts 4D10/3m (E) (*Manuel des Armes* p. 189)
- Une baïonnette. Dégâts 1D4+2 (E).
- Un katana, uniquement pour les officiers, à la place de la baïonnette. Dégâts 1D8 + 1.

Armement collectif

- Canon de 75 mm. Dégâts 10D10/2m (*Manuel des Armes* p. 108)
- Fusil-mitrailleur Taisho Nambu Type 11. Dégâts 2D6+1 (E). Cadence 5 (*Manuel des Armes* p. 177)
- Mitrailleuse Hotchkiss M1914. Dégâts 2D6+4 (E). Cadence 6 (*Manuel des Armes* p. 181)





Véhicules

Dans le présent scénario, seules les automitrailleuses sont mises en scène et éventuellement utilisées. Nous considérons que les blindés sont utilisés contre des cibles plus stratégiques qu'une vulgaire ville de pêcheurs.

• Automitrailleuse Crossley modèle 25

Pays d'origine : Royaume-Uni
Année de mise en service : 1925
Longueur : 5,02 m
Largeur : 1,87 m
Poids : 4,85 t
Moteur : 4 cylindres en ligne de 50 chevaux à refroidissement liquide
Boîte de vitesse : 3 rapports + marche arrière
Énergie : Essence
Réservoir : 80 litres
Autonomie : 200 km
Vitesse maxi : 64 km/h
Équipage : 4 personnes
Armement : 2 mitrailleuses Vickers de calibre .303. Dégâts : 2D6+4 (E). Cadence Auto.
Blindage : 4 à 6 mm

Caractéristiques :
Mouvement : 12
Carrure : 10
Protection des passagers : 10
Passagers : 4

• Char Taisho 3

Pays d'origine : Japon (Renault FT-17 construit sous licence)
Année de mise en service : 1917
Longueur : 4,95 m
Largeur : 1,73 m
Poids : 6,7 t
Moteur : 4 cylindres en ligne de 35 chevaux à refroidissement liquide
Boîte de vitesse : 3 rapports + marche arrière
Énergie : Essence
Réservoir : 90 litres
Autonomie : 35 km
Vitesse maxi : 7 km/h
Équipage : 2 personnes
Armement : 1 mitrailleuse Hotchkiss de 8 mm. Dégâts 2D6+4 (E). Cadence 6.
Blindage : 6 à 22 mm

Caractéristiques :
Mouvement : 6
Carrure : 15
Protection des passagers : 20
Passagers : 2



Aviation

Ces informations sont données à titre indicatif. En principe, le Gardien n'aura pas à utiliser ces équipements contre les investigateurs.

• Nieuport-Delage NID-29 C-1

Pays d'origine : France
Type : avion de chasse
Piste nécessaire : type D
Année de mise en service : 1922
Envergure : 9,70 m
Longueur : 6,50 m
Hauteur : 2,50 m
Moteur : 8 cylindres en V de 300 chevaux à refroidissement liquide
Autonomie : 580 km
Vitesse maxi : 213 km/h
Réservoir : 230 litres
Poids au décollage : 1 192 kg
Équipage : 1 pilote
Plafond : 7 700 m
Armement : 2 mitrailleuses de 8 mm. Dégâts 2D6+4 (E). Cadence 6.

Caractéristiques :
Mouvement : 15
Carrure : 5
Protection des passagers : 1
Passagers : 1

• Mitsubishi 1MF1

Pays d'origine : Japon
Type : avion de chasse
Piste nécessaire : type D
Année de mise en service : 1923
Envergure : 9,30 m
Longueur : 6,71 m
Hauteur : 2,95 m
Moteur : 8 cylindres en V de 300 chevaux à refroidissement liquide
Autonomie : 590 km
Vitesse maxi : 237 km/h
Réservoir : 210 litres
Poids au décollage : 1 140 kg
Équipage : 1 pilote
Plafond : 7 000 m
Armement : 2 mitrailleuses de 8 mm. Dégâts 2D6+4 (E). Cadence 6.

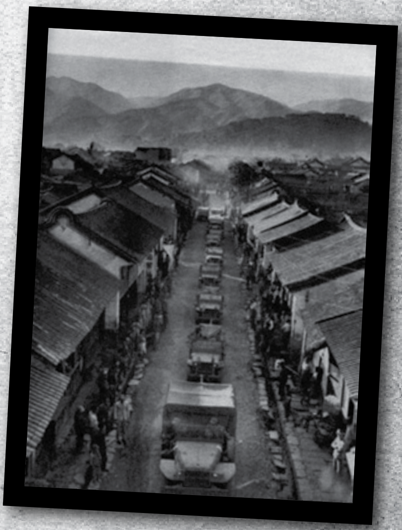
Caractéristiques :
Mouvement : 15
Carrure : 5
Protection des passagers : 1
Passagers : 1

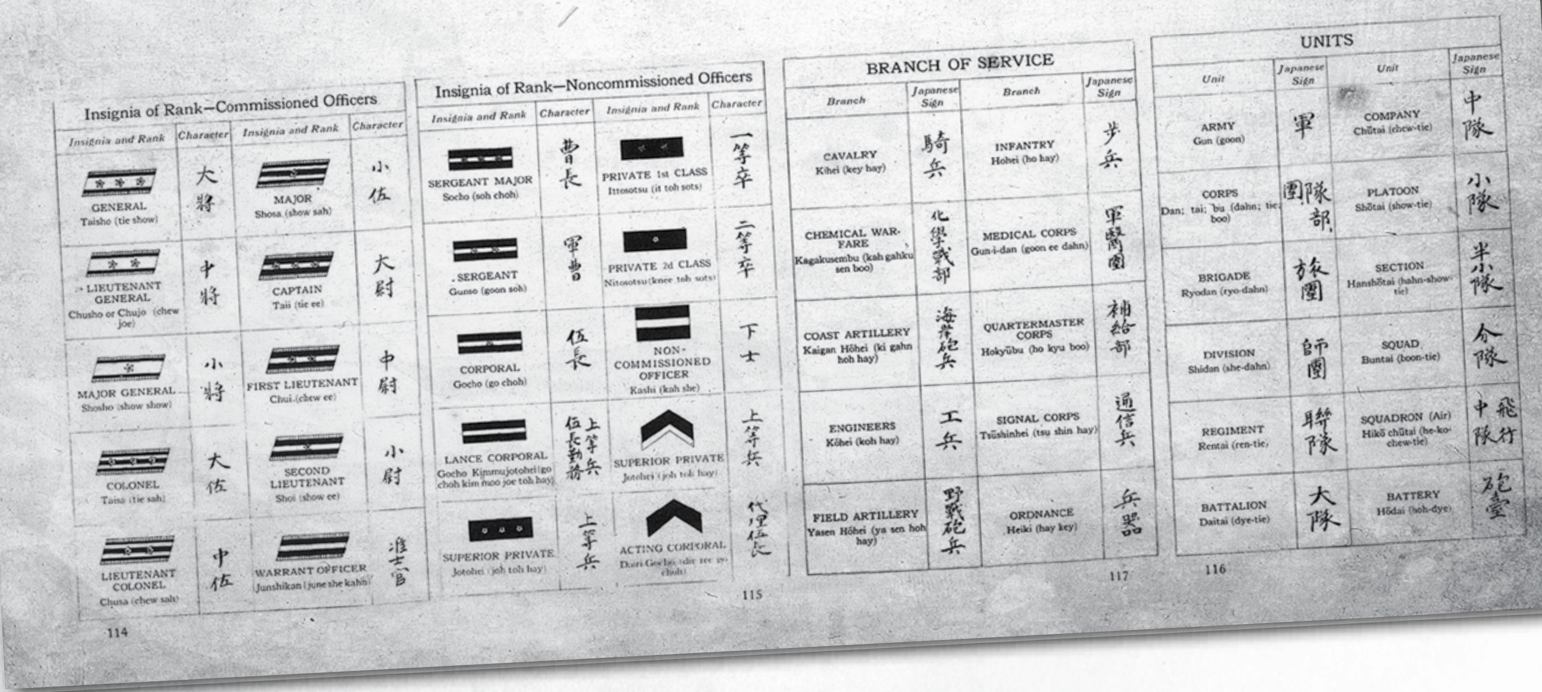
• Kawasaki Type 88

Pays d'origine : Japon
Type : avion de reconnaissance et de bombardement léger
Piste nécessaire : type C
Année de mise en service : 1928
Envergure : 15,20 m
Longueur : 12,28 m
Hauteur : 3,40 m
Moteur : 12 cylindres en V de 500 chevaux à refroidissement liquide
Autonomie : 1 050 km
Vitesse maxi : 210 km/h
Réservoir : 390 litres
Poids au décollage : 3 100 kg
Équipage : 1 pilote + 1 mitrailleur arrière
Plafond : 5 200 m
Armement : 3 mitrailleuses de 8 mm. Dégâts 2D6+4 (E). Cadence 6. 200 kg de bombes.

Caractéristiques :
Mouvement : 15
Carrure : 6
Protection des passagers : 2
Passagers : 2

Note : Certaines notes renvoient au Manuel des Armes, *dont les données de jeu correspondent à la 6e édition. Les dégâts indiqués ici correspondent aux normes de la 7e édition.*





Insignia of Rank—Commissioned Officers			
Insignia and Rank	*Character*	*Insignia and Rank*	*Character*
GENERAL Taisho (tie show)	大将	MAJOR Shosa (show sah)	少佐
LIEUTENANT GENERAL Chusho or Chujo (chew joe)	中将	CAPTAIN Taii (tie ee)	大尉
MAJOR GENERAL Shosho (show show)	少将	FIRST LIEUTENANT Chui (chew ee)	中尉
COLONEL Taisa (tie sah)	大佐	SECOND LIEUTENANT Shoi (show ee)	少尉
LIEUTENANT COLONEL Chusa (chew sah)	中佐	WARRANT OFFICER Junshikan (june she kahn)	准士官

114

Insignia of Rank—Noncommissioned Officers			
Insignia and Rank	*Character*	*Insignia and Rank*	*Character*
SERGEANT MAJOR Socho (soh choh)	曹長	PRIVATE 1st CLASS Ittosotsu (it toh sots)	一等卒
SERGEANT Gunso (goon soh)	軍曹	PRIVATE 2d CLASS Nitosotsu (knee toh sots)	二等卒
CORPORAL Gocho (go choh)	伍長	NON-COMMISSIONED OFFICER Kashi (kah she)	下士
LANCE CORPORAL Gocho Kimmujotohei (go choh kim moo joe toh hay)	上等兵伍長勤務	SUPERIOR PRIVATE Jotohei (joh toh hay)	上等兵
SUPERIOR PRIVATE Jotohei (joh toh hay)	上等兵	ACTING CORPORAL Dairi Gocho (die ree go choh)	代理伍長

115

BRANCH OF SERVICE			
Branch	*Japanese Sign*	*Branch*	*Japanese Sign*
CAVALRY Kihei (key hay)	騎兵	INFANTRY Hohei (ho hay)	歩兵
CHEMICAL WARFARE Kagakusembu (kah gahku sen boo)	化學戰部	MEDICAL CORPS Gun-i-dan (goon ee dahn)	軍醫團
COAST ARTILLERY Kaigan Hōhei (ki gahn hoh hay)	海岸砲兵	QUARTERMASTER CORPS Hokyūbu (ho kyu boo)	補給部
ENGINEERS Kōhei (koh hay)	工兵	SIGNAL CORPS Tsūshinhei (tsu shin hay)	通信兵
FIELD ARTILLERY Yasen Hōhei (ya sen hoh hay)	野戰砲兵	ORDNANCE Heiki (hay key)	兵器

117

UNITS			
Unit	*Japanese Sign*	*Unit*	*Japanese Sign*
ARMY Gun (goon)	軍	COMPANY Chūtai (chew-tie)	中隊
CORPS Dan; tai; bu (dahn; tie; boo)	團 隊 部	PLATOON Shōtai (show-tie)	小隊
BRIGADE Ryodan (ryo-dahn)	旅團	SECTION Hanshōtai (hahn-show-tie)	半小隊
DIVISION Shidan (she-dahn)	師團	SQUAD Buntai (boon-tie)	[illegible]隊
REGIMENT Rentai (ren-tie)	聯隊	SQUADRON (Air) Hikō chūtai (he-ko-chew-tie)	飛行中隊
BATTALION Daitai (dye-tie)	大隊	BATTERY Hōdai (hoh-dye)	砲[illegible]

116

Définitions des insignes de l'armée japonaise

Ce que peuvent faire les investigateurs

Au milieu de cette agitation, les investigateurs peuvent tenter de passer inaperçus. Ils ont « la chance » de se trouver dans le refuge des Mendiantes. Cela leur donne un peu de temps pour décider de la stratégie à adopter. La société des Mendiantes de Qian Lan peut leur proposer de l'aide :

- Changer de vêtements. Les investigateurs peuvent se changer de la tête aux pieds et enfiler des habits de paysans chinois, d'ouvriers ou de mendiants.
- Se grimer et masquer son visage. Les Mendiantes passent un mélange de cendre et de terre sur les mains et le visage des investigateurs, les faisant ressembler à de pauvres hères harassés de travail.
- Le problème de la taille et des yeux. Il y a des caractéristiques qu'on ne peut pas masquer. Pour paraître plus petits, on recommande aux investigateurs de rester pliés sous le poids d'un baluchon improvisé. On leur recommande surtout de ne regarder personne dans les yeux, et on tente de dissimuler une partie de leur regard derrière des bandeaux de tissus sales, comme s'ils souffraient d'une plaie à la tête.
- Les baraques de la société des Mendiantes disposent également d'une cachette dissimulée dans les murs. Elle est très étroite et ne peut accueillir que deux individus au maximum. Dans l'immédiat, on y cache les vêtements des Occidentaux pour éviter d'éveiller les soupçons des Japonais. Puis tout le monde quitte les lieux.

Après que l'armée a défoncé la porte d'entrée, une douzaine de soldats se précipitent à l'intérieur et forcent tout le monde à sortir. Si les investigateurs suivent les recommandations des Mendiantes, il y a moins de 10 % (5/2) de chance que l'un d'eux se fasse remarquer par l'armée. Si cela arrive, les soldats se satisfont de cette première prise et conduisent leur prisonnier dans les quartiers de l'unité Togo, à grands coups de crosses dans les côtes (1 point de dégât).

De leur côté, Qian Lan et Saitô Matsumoto indiquent aux investigateurs qu'ils vont tenter d'en apprendre plus et rechercher le moyen de leur faire quitter la ville.

Guang Ying reste avec les Mendiantes. Il n'a aucun mal à se faire passer pour un infirme.



Un Chinois tabassé

Cette petite scène anodine peut-être placée alors que les investigateurs rejoignent le flot de réfugiés qui se dirige vers la ville.

Brusquement, deux soldats japonais jaillissent d'une maison en empoignant un jeune Chinois. Ils le projettent sur le sol et le tabassent avec de longues matraques. Le malheureux se protège la tête avec les mains. Après l'avoir roué de coups, les deux soldats s'éloignent, laissant leur victime tenter de se relever. Aucun villageois n'intervient pour l'aider.

Sans prendre de risque, les investigateurs

peuvent l'aider à se relever et réintégrer la foule. L'homme est légèrement blessé, mais un *premier soin* le remet d'aplomb. Il remercie ses bienfaiteurs et disparaît dans la foule.

Note au Gardien

*Cet homme tentait de se cacher des Japonais. La police militaire le recherche, mais les soldats ne l'ont pas reconnu. Il sera dénoncé plus tard par K*ang Daï *(cf. L'antiquaire du Yamato, p. 18). Il s'agit de Pu Yi, qui deviendra historiquement le dernier Empereur de Mandchourie !*

Le camp de prisonniers

L'armée a établi son quartier général au sud de la ville, juste à proximité, mais en dehors des limites du camp de prisonniers. Le site du débarquement maritime se trouve à moins de deux kilomètres au sud. L'occupant est donc approvisionné à la fois par la route et par la mer.

Pour signifier sa toute-puissance et impressionner les populations, le colonel en charge de la prise de Bayuquan fait son entrée en ville à cheval, suivi par ses cinquante cavaliers.

Il toise la foule d'un regard méprisant puis hurle quelques consignes dans un chinois bâclé :

- « *La ville est la loi martiale.* »
- « *Les soldats chinois qui se rendent maintenant seront bien traités.* »
- « *Les responsables chinois peuvent se faire connaître pour aider à la gestion du camp : nourriture et eau.* »
- « *Tous ceux qui tentent de s'évader seront fusillés.* »

Puis il rejoint son QG, laissant la ville entre les mains de sa police militaire.

Capturer ou interroger un soldat japonais !

Cet évènement peut se produire n'importe quand durant l'aventure, entre le moment où les investigateurs posent le pied en Mandchourie et le dernier scénario. Le cas échéant, le Gardien ajuste le niveau d'informations dont dispose le captif interrogé même si, d'une manière générale, celles-ci devraient évoluer seulement à la marge.

En outre, la nature même des informations détenues diffère selon le grade du prisonnier.

Est-il disposé à parler ?

Avant toute chose, les investigateurs doivent trouver le moyen de se faire comprendre. Les soldats japonais parlent seulement leur langue d'origine. Les officiers ont 20 %de chance de parler chinois et seulement 10 % de chance de parler une langue occidentale. Pour certains personnages non joueurs, les langues parlées sont indiquées dans leurs encadrés.

Le soldat japonais est dans le camp des vainqueurs. Tout du moins c'est ainsi que son état-major et lui-même se considèrent. La propagande nipponne a fait de lui un arrogant, prêt à donner sa vie à son pays.

Mais les investigateurs ont peut-être dans la manche un sauf-conduit délivré par les autorités japonaises ou tout autre document qui pourrait permettre de faire croire à leur bonne foi ou de le duper, afin de lui soutirer de précieuses informations. Dans ce cas un test de *Baratin*, *d'Intimidation* voire *d'Imposture*, selon la façon dont ils s'y prennent, peut décider le prisonnier.

Dit-il la vérité ?

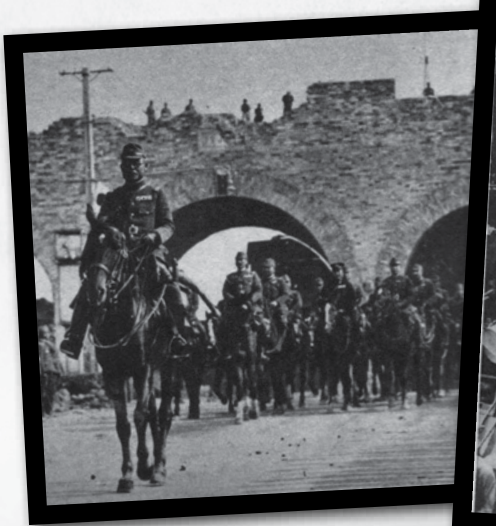
Un test de *Psychologie* peut permettre à un investigateur de déterminer s'il dit la vérité ou non.

Ce que dira un soldat

Un soldat ne connaît pas les secrets de son état-major. Selon l'endroit où les investigateurs effectuent la capture, il peut indiquer l'endroit d'où il vient, mais jamais l'endroit où il se rend. Il ment sur les effectifs de sa compagnie, donne de fausses informations sur les directions à prendre et se contredit en permanence en espérant pouvoir narguer les investigateurs pour leur manque de patience !

Ce que dira un officier

Un officier tente toujours d'obtenir sa libération contre la clémence du jury militaire qui ne manquera pas de retrouver les investigateurs et de les punir pour leur geste. Il tente également d'impressionner ses ravisseurs en leur faisant croire qu'il connaît leur plan ou qu'il sait par avance ce qu'ils veulent faire. Il s'amuse à les placer devant des décisions difficiles à prendre, voire à faire s'opposer les investigateurs entre eux en leur soumettant des propositions contradictoires. Mais surtout, il fait en sorte d'avoir toujours quelque chose à troquer, même un mensonge, si cela lui permet de rester en vie et de berner plus tard ces Occidentaux qu'il méprise !







Note au Gardien

À partir de maintenant, les investigateurs peuvent évoluer dans le camp. Le Gardien anime les divers évènements suivant leurs déplacements, leurs recherches ou pour les surprendre.

Installation de l'unité Togo

La scène se déroule dans le dispensaire. Tous les malades ont été préalablement expulsés par l'armée. Quelques heures après l'invasion, trois camions s'arrêtent à proximité du bâtiment.

Le premier voit descendre une dizaine de soldats faiblement armés, qui commencent à décharger du matériel contenu dans le deuxième camion. Le troisième contient des fûts qui sont également déchargés à l'intérieur du bâtiment.

Note au Gardien

Ce sont les hommes de l'unité Togo, qui installent leur premier laboratoire.

C'est ici que seront conduits les éventuels investigateurs capturés.

L'objectif secret de l'unité Togo.

Pourquoi l'armée perd-elle son temps à regrouper tous les civils de l'agglomération ?

Si l'un des investigateurs pose cette question, Qian Lan et Saitô font remarquer qu'en effet, le Japon n'a aucun mal à prendre possession de ces territoires. Très certainement, les Japonais recherchent des personnes cachées ici, en l'occurrence il s'agit des investigateurs.

Note au Gardien

En réalité, les recherches sont un prétexte. Ils sont une diversion, certes utile, mais qui cache un projet secret de l'armée. Dans ses camions, Shiro Ishii réceptionne des fûts contenant des bacilles de la peste. Il prépare une expérience de contamination de toute la population !

Nouvelles prédictions du Marchand Ambulant

Une nouvelle fois, les investigateurs vont croiser la route de l'avatar du Rançonneur de Droit Divin, incarné sous les traits d'un Marchand Ambulant.

Note au Gardien

Il n'y a pas obligation de délivrer ces messages rapidement. Le Gardien peut profiter d'avoir encore tous les investigateurs à disposition et distribuer les prédictions comme autant d'éléments d'informations supplémentaires, ou bien attendre qu'ils soient désemparés ou affligés et leur donner un nouvel espoir avec ces messages.

À noter également que certains messages font référence aux mêmes évènements. Comme il n'est pas certain que les investigateurs partagent spontanément leurs prédictions, le Gardien peut décider d'attribuer certains messages à certains investigateurs (souci de cohérence, complémentarité, etc.), ou bien de les distribuer au hasard.

Le Marchand Ambulant peut apparaître dans les vapeurs d'une lessiveuse qu'un soldat japonais renverse d'un coup de pied ou à proximité d'un atelier de nettoyage de poissons, dont les marmites abandonnées finissent de s'évaporer.

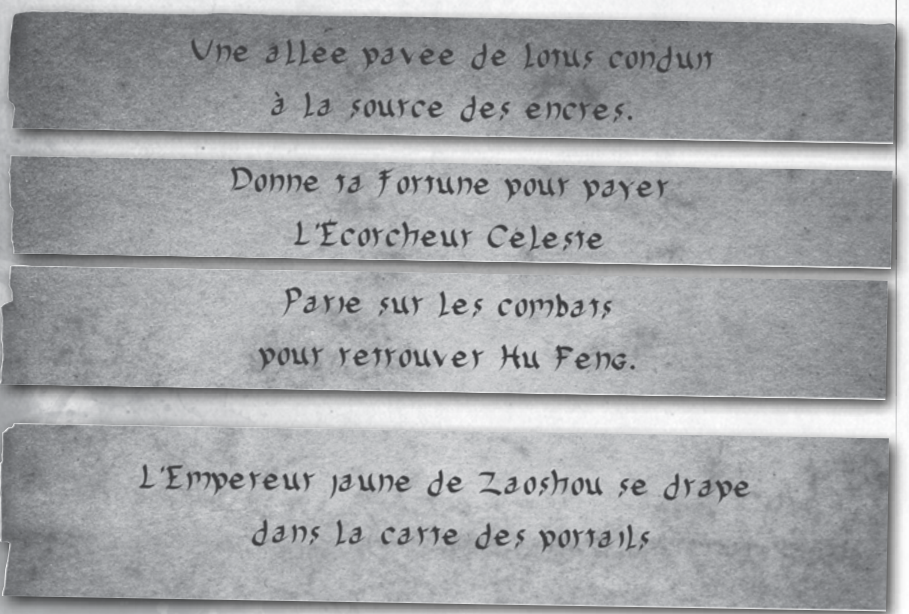
Après avoir sélectionné et brisé une pâtisserie, chaque investigateur peut découvrir le message qu'il contient. Il est rédigé dans leur langue (cf. Aide de jeu 01 – Les nouvelles prédictions du Marchand Ambulant).

1) « *L'Empereur jaune de Zaoshou se drape dans la carte des portails.*»

Cette information complète les révélations faites par Guang Ying.

L'investigateur apprend qu'il existerait une carte des portails. Sur l'île de Zaoshou, les investigateurs pourront découvrir qu'il existe un temple dédié au dieu Huangdi, également appelé « *Empereur jaune* » (cf. Livre 5, *Le temple de l'Empereur jaune*, p. 44). Sa statue est ornée d'une étoffe sur laquelle sont dessinés les portails.

Aide de jeu 01
Les nouvelles prédictions du Marchand Ambulant



2) « *Parie sur les combats pour retrouver Hu Feng.* »

Si les investigateurs rejoignent Serpent Jaune, ils pourront découvrir que les pirates organisent des combats de Shen De. Ils pourront retrouver Tsatoba et le brûloir à cette occasion.

3) « *Une allée pavée de lotus conduit à la source des encres.* »

Si les investigateurs explorent les écoles immergées de Zaoshou, ils pourront suivre cet indice jusqu'à la source des encres (cf. Livre 5, *La source des encres*, p. 47).

4) « *Donne ta fortune pour payer L'Écorcheur Céleste.* »

Cette nouvelle évocation de l'Écorcheur Céleste le fait devenir une piste à suivre. Les investigateurs pourront découvrir que cette entité monnaye ses services contre paiement en « pièces de fortunes », une ancienne monnaie chinoise percée d'un carré et réputée porter bonheur (cf. encadré *Les pièces de fortune*, Livre 5 - p. 27).

5) « *Trouve la jonque qui effraie les démons et contemple la voûte aux cent huit étoiles.* »

Ce mystérieux message invite l'investigateur à rechercher la jonque enrôlée de force dans la flotte de Serpent Jaune (cf. Livre 5, *La jonque aux yeux peints*, p. 16). Sur sa proue sont dessinés des yeux destinés à effrayer les démons des eaux. Elle abrite la Porte de l'Empire des Ombres, dont les 108 étoiles majeures de la voûte céleste forment les constellations et le zodiac de ce monde (cf. Livre 5, *La légende des chevaliers aux 108 étoiles*, p. 62).

Les pirates prisonniers

Cet évènement fait référence au journal Aurore asiatique. L'article intitulé « *Serpent Jaune s'échappe encore* » indique que des pirates ont été capturés et conduits dans un camp de prisonniers. Il s'agit de ces hommes.

La scène se déroule au nord de la ville, sur les quais conduisant aux baraquements de l'unité Togo (ex dispensaire). Une jonque battant pavillon japonais s'amarre aux quais. Sous la surveillance de gardes armés, une dizaine de prisonniers en guenilles sont extirpés des cales et débarqués. Toujours sous escorte, ils sont conduits jusqu'aux quartiers où s'est installée l'unité Togo et placés en cellule.

Flash-back : Durant leur séjour à Port Arthur, les investigateurs ont peut-être rencontré un marin chinois (cf. *Retrouver « l'hippocampe »*, p. 22). Dans



ce cas, il est possible que l'un d'eux lui ait remis une pièce de vêtement contre un renseignement.

Si tel est le cas, l'investigateur peut immédiatement reconnaître cet objet (chapeau, gilet, etc.) et le marin chinois et deviner que le marin en question est en fait un pirate de Serpent Jaune (à moins qu'il n'ait été arrêté abusivement, mais ce n'est pas le cas).



Désormais, les investigateurs peuvent compter avec l'existence de ces dix hommes. En effet, s'ils parviennent à les libérer, ces pirates peuvent représenter un moyen d'entrer plus facilement en contact avec Serpent Jaune.



Un navire au large

Cette scène peut être observée depuis le camp si les investigateurs prêtent attention à ce qui se passe en mer.

Un navire de guerre japonais est ancré à quelques miles au large du cimetière de Bayuquan. Sur le pont, on peut distinguer des marins s'affairer autour de scaphandriers. De temps en temps, l'un de ces derniers plonge ou remonte à la surface. Impossible de savoir de quoi il retourne.

Note au Gardien

La marine japonaise émet des doutes sur l'existence de l'Océan Noir. Mais surtout, elle recherche l'un de ses officiers, Tsatoba, disparu en mer la veille. Les rapports indiquent qu'il était sur la piste d'éléments « essentiels à la victoire sur les mers ». Pour l'état-major, il peut s'agir de documents qu'il convient de récupérer. En réalité, et mis dans la bouche des Shen De, ces mots font référence au pendentif de Hu Feng et à la dépouille de Guang Ying, effectivement « essentiels à la victoire des profonds sur les mers ».





Tsatoba a disparu

Le Gardien peut attirer l'attention des investigateurs sur l'évènement précédent en leur faisant surprendre une conversation entre des marins japonais. Cette scène peut être placée alors que les investigateurs sont près du port ou recherchent un moyen de s'évader par la mer.

Un groupe de marins japonais observent les scaphandriers du navire ancré au large et discutent entre eux. Même si les investigateurs ne connaissent pas leur langue, ils peuvent saisir le thème de la discussion. En effet, les mots « Tsatoba » et « Shen De » reviennent régulièrement. De plus, les marins secouent la tête négativement à chaque évocation de ces mots, comme s'ils se résignaient à une disparition.

Un test de *Psychologie* permet de deviner que les Japonais sont sans nouvelles de leur officier. Il est possible qu'il ait disparu en mer, emportant avec lui le pendentif de Hu Feng.

Note au Gardien

Les investigateurs ont blessé Tsatoba lors de l'affrontement dans le tombeau de Bayuquan. Affaibli et isolé du reste de ses congénères, le Shen De s'est laissé dériver au large en emportant de pendentif de Hu Feng dérobé sur la dépouille.

Il a été capturé par les pirates de Serpent Jaune ! Les investigateurs pourront le retrouver lors d'un combat organisé par les pirates *(cf. Livre 5, Distractions de Pirates, p. 12).*

La cérémonie des Shen De

Objectif de cette scène : montrer l'existence d'une histoire mystique parallèle à celle des investigateurs (ces enjeux leur échapperont toujours). Insister sur la présence des profonds et suggérer le fait qu'ils pratiquent leur culte sans grandes précautions.

Durant cette scène, les investigateurs peuvent être les témoins d'une cérémonie des Shen De à Dagon. Celle-ci se déroule à l'écart de l'armée, dans un entrepôt isolé. Là où ils sont, les investigateurs ne peuvent pas entrer dans le bâtiment. Ils peuvent simplement observer la scène et échafauder des théories.

Le Gardien a plusieurs manières d'amener cette scène :

- Durant la nuit, les investigateurs se faufilent dans les ruelles. Ils tentent peut-être de rejoindre le port pour dérober une jonque, à moins qu'ils n'essaient simplement de se faufiler jusqu'aux baraquements de l'unité Togo. Ils passent à proximité d'un entrepôt d'où s'élève une étrange mélopée.
- Les investigateurs ont suivi les marins qui ont évoqué Tsatoba. Leur filature les conduit à proximité d'un entrepôt où se déroule une étrange cérémonie.

À travers les planches disjointes du bâtiment, on peut distinguer une douzaine d'individus assis en demi-cercle autour d'une large vasque d'où s'élève un feu verdâtre. On peine à deviner leurs visages et la lueur des flammes peint leurs torses nus de reliefs écœurants. Tous psalmodient une étrange litanie gutturale face à un maître de cérémonie qui se tient debout et dont l'ombre est décuplée sur le mur du fond.

Soudain, les flammes vertes s'élargissent en cercle et une forme au faciès de batracien se dessine dans les volutes. Les officiants se mettent à clamer leur adoration à l'apparition. Puis une voix étouffée, comme prononcée sous l'eau, résonne dans la salle :

« *Fh'tagn Hu Feng Shen De Tsatoba hydraaan* ! »

Le visage difforme se dissout dans les volutes et disparaît. Cette apparition de Dagon et les mots qu'il prononce font perdre 2/1D6 pt de SAN aux observateurs étrangers.

Puis, sans se rhabiller, la plupart des Shen De quittent l'entrepôt par une porte opposée à l'endroit où se trouvent les investigateurs et plongent dans le premier canal venu. Ils rejoignent un navire ancré dans le port (cf. *Un navire au large*, plus haut). Impossible de les suivre sans risquer une rafale des gardes affectés à la surveillance.

Note au Gardien

Dagon vient d'ordonner aux Shen De de rechercher Tsatoba et le pendentif de Hu Feng.

Mais surtout, quatre Shen De revêtent l'uniforme japonais, puis se dirigent vers le dispensaire, où est installée l'unité Togo. Ils prendront part aux expérimentations.

L'antiquaire du Yamato

Parmi la foule, les investigateurs peuvent repérer un visage déjà aperçu à Dairen. Il s'agit de Kang Daï, l'antiquaire de l'hôtel Yamato qui les a mis sur la piste du repaire des Shen De. Si les investigateurs se montrent immédiatement vigilants et réussissent un test de *Discrétion*, ils ne sont pas repérés. Dans le cas contraire, Kang Daï les aperçoit et disparaît dans la foule.

Kang Daï est recherché par les Shen De qui veulent l'éliminer. Il espère sauver sa peau en dénonçant les prisonniers recherchés par les Japonais (ces derniers n'auront aucune reconnaissance envers lui).

L'interaction avec ce personnage va donc dépendre de l'attitude des investigateurs à son égard. Voici quelques évènements à prendre en compte et à placer selon l'avancée du récit :

- **Dénonciation d'un prisonnier**. Cette scène doit être réalisée en présence des investigateurs : Kang Daï s'approche d'un groupe de soldats japonais et, d'un signe de tête, leur désigne un individu dissimulé dans la foule. Les soldats cernent le malheureux et finissent par l'isoler. Alors qu'ils le conduisent hors du camp, les investigateurs ont le temps de voir longuement son visage.

Note au Gardien

Peu après l'invasion, les investigateurs ont été témoins du passage à tabac de cet homme par les Japonais. Ils lui ont même peut-être porté secours. Cette scène fait partie des évènements qui démontreront aux investigateurs que l'histoire officielle se trame autour d'eux. En effet, après le dénouement de cette aventure, les investigateurs pourront découvrir que l'homme en question se nomme Pu Yi. Il sera historiquement le Dernier Empereur de Mandchourie.

- **Dénonciation de Saitô**. Dès que cela est possible, le Gardien fait en sorte que Kang Daï dénonce Saitô Matsumoto. Sinon, les Japonais peuvent le découvrir par eux-mêmes (cf. *Le Supplice de Saitô*, p. 59).
- **Dénonciation d'un investigateur**. S'il repère un investigateur, Kang Daï n'aura aucun scrupule à le dénoncer aux Japonais. Le prisonnier est immédiatement emmené dans les baraquements de l'unité Togo (cf. *Capturés !*, p. 60).
- **La capture de Kang Daï**. Quand les Japonais estiment que le délateur leur a rendu assez de services, ils l'emportent également dans le dispensaire. Sur place, Shiro Ishii va lui prélever le tatouage du Sceau du Dragon pour tenter une greffe (cf. *Prélèvement des Tatouages*, p. 64).

Le supplice de Saitô

Objectif de cette scène : Utiliser Saitô pour jouer sur la psychologie des investigateurs et créer un malaise parmi eux.

Saitô Matsumoto, le Gardien d'origine japonaise, est recherché par l'armée japonaise pour trahison. Lors du combat dans le tombeau de Bayuquan, les Shen De ont découvert qu'il était présent en ville et en ont informé la Kempeitai, la police militaire.

Note au Gardien

Les investigateurs ont très peu de chance de voir Saitô échapper à son sort. S'ils parviennent à trouver un moyen pour lui sauver la vie, laissez-les faire. Mais nous allons considérer que le pauvre Saitô meurt dans ce camp, sinon des suites de ses blessures.



Pu Yi



Les baraquements de l'unité Togo

Dès leur arrivée, les Japonais ont évacué le dispensaire et l'ont transformé en centre d'expérimentation pour l'unité Togo. Seules quelques salles du rez-de-chaussée ont été un peu nettoyées. Partout ailleurs, on s'est contenté d'empiler les détritus contre les murs pour faire de la place : paillasses, meubles, etc.

Tout çà sent à la fois l'improvisation et la menace. Ces installations sommaires peuvent démontrer que l'envahisseur ne compte pas s'attarder ici. Cet endroit ne sert qu'aux tests préliminaires de ce que deviendra l'unité 731.

Rez-de-chaussée

1) Les deux grandes cours sont occupées par les soldats de l'unité. Il y a une douzaine d'hommes circulant entre les deux places. Elles ne sont pas couvertes et une pluie fine détrempe le sol.

2) Sur tout le côté droit du bâtiment, on a installé les quartiers des soldats et de Shiro Ishii.

Les salles du coin en haut à droite ont été aménagées en infirmerie temporaire. Les investigateurs qui fouillent cet endroit peuvent dérober du matériel médical pour prodiguer des soins à une dizaine de blessés.

Mais surtout, on peut y découvrir une grande quantité de désinfectant et d'alcool, hautement inflammable.

3) Tout le côté gauche est réservé aux expérimentations.

La première pièce à gauche sert de sas de contrôle. Elle est occupée par deux soldats.

La petite salle suivante sert d'entrepôt aux fûts contenant les bacilles de la peste.

C'est dans la plus grande salle à gauche qu'ont lieu les expérimentations.

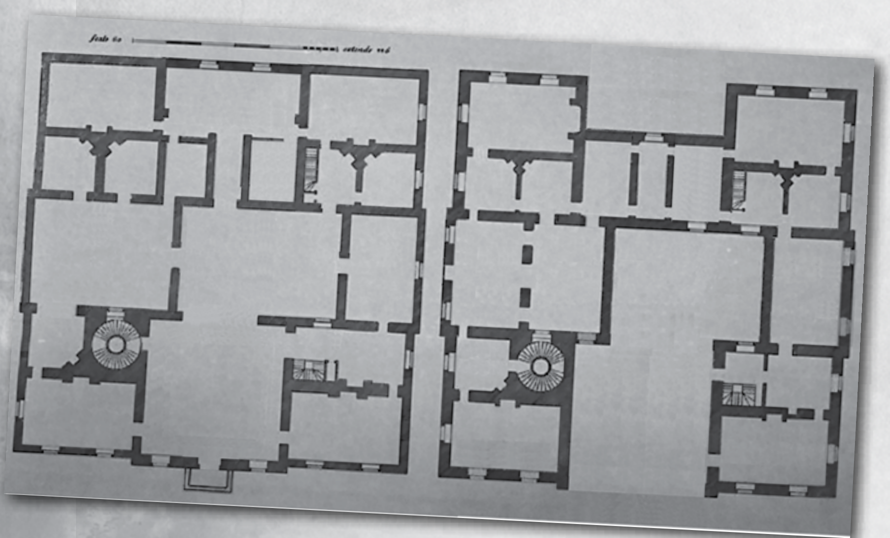
Deux petites pièces aveugles servent de cellules aux investigateurs et aux autres captifs.

La grande cellule en haut à gauche retient prisonniers une dizaine de pirates chinois, les hommes de Serpent Jaune.

Premier étage

Trois escaliers permettent d'accéder au premier étage. En général, il est laissé inoccupé, mais il peut arriver que des soldats japonais y patrouillent pas groupe de deux ou trois.

Si les investigateurs grimpent à l'étage lors de leur évasion, il leur sera plus facile d'éviter les soldats et de s'évader par les toits.



Le Gardien peut être démasqué par la police militaire, dénoncé par Kang Daï (voir plus haut) ou capturé durant un coup de force. Dans tous les cas, il est désarmé et conduit sur la place centrale. Les soldats écartent les villageois en un large cercle et Saitô est attaché sur un chevalet. Un soldat commence par lui infliger une trentaine de coups de fouet, puis un officier à cheval invective la foule :

« *Cet homme est un traître et mérite la mort. Mais nous savons qu'il protège des étrangers cachés ici ! Étrangers, dénoncez-vous et il aura la vie sauve. Sinon, il sera exécuté !* »

Qian Lan sait qu'il est inutile qu'elle se dénonce pour le sauver. Ce n'est pas elle qu'ils recherchent. Elle ignore si les Japonais épargneront son compagnon si un investigateur se dénonce.

- Si un investigateur se dénonce, l'armée se satisfait de cette prise. L'officier ordonne que Saitô soit à nouveau fouetté et écorché (il est envoyé au dispensaire, où ses tatouages seront prélevés). Il est très affaibli et ne pourra pas poursuivre l'aventure. L'objectif de cette conclusion est d'éveiller un sentiment de fierté chez l'investigateur lui ayant réellement sauvé la vie, mais également un désir de revanche.
- Si aucun investigateur ne se dénonce, l'officier transforme les coups de fouet en écorchage. La tension monte, il perd patience et ordonne que Saitô soit décapité (son corps est toujours envoyé au dispensaire). L'objectif de cette conclusion est de culpabiliser les investigateurs, qui devront poursuivre avec cette mort sur la conscience.

Capturés !

Ce scénario propose plusieurs solutions pour permettre la capture d'un ou plusieurs investigateurs :

- L'expulsion des bâtiments de la société des Mendiantes.
- La simple imprudence lors de la traversée du camp qui peut éveiller les soupçons des gardes.
- Les dénonciations de Kang Daï.
- Et surtout le supplice de Saitô, qui doit peser sur la conscience des Occidentaux.

Cette succession de filtres devrait permettre de capturer un investigateur et surtout de le conduire auprès de Shiro Ishii afin qu'il soit contaminé par la peste.

Note au Gardien

Dans le cas où les investigateurs ne seraient pas trouvés à Bayuquan durant l'invasion japonaise, ils sont interceptés par une patrouille japonaise et conduits de force dans ce camp de prisonniers.

Si les investigateurs tentent de discuter

Rappelons que l'un des investigateurs peut se faire passer pour Georges Guédon, un officiel français disposant de laissez-passer, et qui peut tenter d'améliorer son sort en se livrant ou en baratinant s'il est capturé. Ils peuvent également se faire passer pour des Anglais, des Américains, des Allemands, etc. bref, pour n'importe quel ressortissant d'une nation étrangère active dans cette région.

Dans ce cas, le Gardien a deux solutions :

- Les soldats n'écoutent rien et enferment les étrangers dans le dispensaire à la disposition de Shiro Ishii.
- Le colonel de la garnison accorde une oreille attentive et expédie l'investigateur en jonque jusqu'à Dairen. En route, la jonque peut être attaquée par des pirates, sinon l'investigateur devra quitter Dairen pour retrouver ses compagnons.

Enfermés dans le dispensaire

Objectifs des scènes liées au dispensaire :

- Il s'agit tout d'abord d'évoquer l'un des épisodes les plus épouvantables de la guerre en Mandchourie : l'existence de l'unité 731 (unité Togo en 1931). Ce scénario n'a pas pour objectif d'aller au bout de l'horreur. Comme l'auteur l'a indiqué dans son préambule, cette grande campagne est avant tout un divertissement. Pour autant, cet épisode permet de sensibiliser les joueurs à cette tragédie historique.
- Contaminer un investigateur avec la peste.
- Faire le lien avec l'aventure préalable intitulée *Paris – Faculté de médecine* (cf. Livre 1, p. 47). L'investigateur concerné a l'occasion de conclure cette histoire. À noter également que les investigateurs ont peut-être découvert la mission secrète de Georges Guédon : faire un rapport sur les activités de Shiro Ishii.
- Découvrir l'intérêt des quatre Shen De pour les tatouages prélevés sur leurs victimes.
- Découvrir le plan de contamination de la ville et chercher un moyen de l'empêcher.
- Se lier avec les pirates captifs et organiser leur évasion.

Les investigateurs capturés dans Bayuquan sont systématiquement conduits au dispensaire. Ils sont enfermés dans une cellule d'où ils peuvent observer divers évènements et être soumis aux expérimentations de Shiro Ishii avant de pouvoir s'évader.

L'accoutrement des tortionnaires

Tous les hommes de cette unité sont vêtus de combinaisons mêlant cuir et matière synthétique. Ils ont rabattu une grande cagoule sombre sur leur tête et enfermés leurs yeux derrière d'épaisses lunettes retenues pas un élastique.

Cette tenue est censée leur assurer une protection contre les maladies encore tapies dans les recoins du dispensaire, mais également contre celle qu'ils ont apportée ici : la peste !

La lourdeur de leur équipement leur impose une démarche saccadée. Ils ne peuvent pas tourner la tête et leur angle de vue est considérablement réduit. Cela les contraint à faire pivoter le tronc puis l'ensemble du corps lorsqu'ils changent d'orientation. Leur voix est étouffée par le masque et la fait ressembler à celle d'une créature d'outre monde.

Note au Gardien

Ces éléments sont destinés à éprouver les investigateurs. L'unité Togo n'est déjà plus humaine.



Un membre de l'unité Togo

Les soldats se dissimulent sous les épaisses combinaisons noires. En cas d'affrontement, ils peuvent se défendre, mais préféreront la fuite.

Caractéristiques

Points de Vie : 13

Impact : +1D4

Carrure : +1

Mouvement : 6

Combat

Armes de poing (Pistolet Taisho-Nambu M14) 25 % (12/5), 1D8 (E) points de dégâts.

L'encombrement de la combinaison leur donne un malus d'un dé pour tous leurs tests.

Protection

La combinaison accorde 2 points d'armure.

Compétences

Recherche épidémiologie : 50 % (25/10)

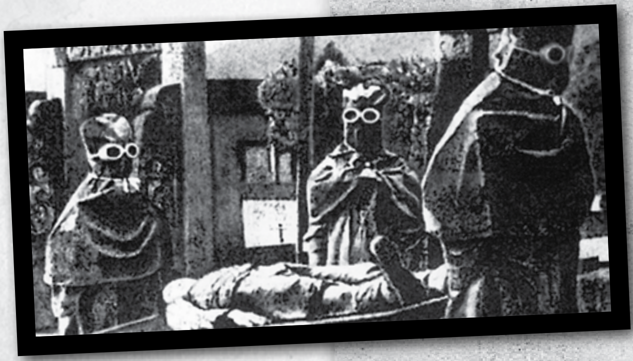
Personnalité

Insensible, anonyme, irrationnel



L'unité 731

L'insoutenable barbarie de l'homme



Durant la guerre sino-japonaise, l'unité 731 était une unité secrète chargée de développer des armes bactériologiques. Elle procéda à des expériences sur des êtres humains et mit en pratique ses découvertes sur les champs de bataille et les populations civiles.

Après la guerre, ses chefs échangèrent les résultats de leurs recherches contre leur impunité.

Ce que l'histoire a retenu

L'unité 731 fut créée en 1931 par Shiro Ishii (cf. encadré p. 64) et fut démantelée en 1945. Elle était basée près de Harbin, au centre de la Mandchourie, et camouflée en unité de purification de l'eau destinée aux troupes.

Elle avait pour objectif la recherche bactériologique et les applications militaires possibles des découvertes. Les expérimentations étaient réalisées sur des cobayes humains. Les premiers d'entre eux furent les résistants et les condamnés à mort. Mais rapidement, les camps accueillirent des soldats chinois ou russes, puis des citoyens accusés d'agitation, des femmes et des enfants, jusqu'aux prisonniers américains détenus à Mukden.

D'autres unités aux missions semblables étaient installées par les Japonais au fur et à mesure de leurs conquêtes territoriales.

Préparation des expériences



Elles produisaient également des armes bactériologiques. Selon les sources, on estime que plus de 10 000 personnes auraient trouvé la mort dans les laboratoires et que près de 600 000 autres seraient mortes à la suite de l'usage des armes bactériologiques par l'armée japonaise.

Les marutas

Les cobayes humains étaient appelés « marutas », ce qui en japonais signifie « bûche de bois ». Ils n'étaient plus des hommes mais de simples numéros sur les registres d'expérimentations. Par groupe de 200 individus, les prisonniers étaient transférés dans des baraquements puis enchaînés dans des cellules où ils étaient livrés à la barbarie de leurs bourreaux.

Les détenus étaient soumis à toutes sortes d'expérimentations. On pratiquait la vivisection, la transfusion de sang d'animaux ou de toutes sortes de liquides. Certains étaient abandonnés à la déshydratation ou privés de sommeil jusqu'à la mort.

On observait sur eux les effets du choléra, de la peste, de la dysenterie, de la gangrène et l'ingestion de substances toxiques comme l'acétone, le cyanure, le potassium, etc. Ils étaient soumis à des forces centrifuges extrêmes, à des décompressions, à la congélation des membres ou électrocutés. Certains étaient bouillis, brûlés au lance-flammes sur tout ou partie du corps ou soumis à des expositions prolongées aux rayons X.

Les marutas qui survivaient à une expérience étaient laissés à pourrir dans leur cellule, le temps qu'ils soient désignés pour subir de nouveaux essais, jusqu'à ce qu'ils en meurent.

La purification de l'eau, depuis les premiers filtrages jusqu'à la consommation par le soldat







Effets sur le terrain

Durant la Seconde Guerre mondiale, l'armée japonaise procéda à des essais sur le terrain. Des villes chinoises furent attaquées par contamination de l'eau, de l'air et de la nourriture avec des bacilles du charbon, de la peste et des salmonelles. On utilisait des aérosols, des obus creux ou des bombes de porcelaine contenant des milliers de puces porteuses de maladies. En 1942, les Japonais distribuèrent du chocolat contaminé à « l'ennemi » : des enfants. Le comble de l'horreur est atteint lorsqu'une attaque par le vibrion cholérique tue 10 000 civils chinois, mais aussi 1 700 soldats japonais. Les autorités militaires font cesser les attaques sur le terrain, mais pas l'expérimentation.

La fin de la guerre

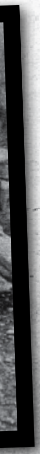
Le 6 août 1945, la première bombe atomique est larguée sur Hiroshima. Le 8 août, l'Union soviétique envahit la Mandchourie. L'armée japonaise ordonne la destruction des camps et la disparition des preuves. Les prisonniers sont tués par injections d'acide prussique et incinérés en 3 jours. Les trains emportent le personnel de l'unité 731 jusqu'en Corée. Le dernier train part le 14 août. Le 15 août, l'Empereur Hirohito annonce la reddition du Japon.

Un crime impuni

Mais Shiro Ishii, l'initiateur du projet, s'enfuit avec les résultats de ses expériences, qu'il échange aux Américains contre son impunité. Les dirigeants japonais, pourtant au courant des expérimentations, nient l'existence de ces camps. La vérité sur cette tragédie ne sera révélée qu'en 1981. Pour faire amende honorable, le Japon participe au démantèlement des anciens stocks de bombes, le plus important d'entre eux étant situé près de Harbin.

« J'ai appris d'un jeune officier – et le choc a été d'autant plus grand qu'il avait été mon condisciple lorsque je suivais mes cours d'officier – qu'il avait utilisé comme mannequins, pour s'entraîner à la baïonnette et afin d'augmenter la puissance de son coup de pointe, exclusivement des prisonniers vivants. On m'a également montré des films où des trains de marchandises et des camions transportaient de grandes quantités de prisonniers de guerre chinois vers la plaine de Mandchourie ; ils allaient y servir de sujets vivants dans les expériences sur les gaz toxiques. »

Mémoires du prince Takahito Mikasa, famille impériale du Japon.



Dans notre histoire

Shiro Ishii et les officiers de l'unité Togo (premier nom de l'unité 731 à cette époque) souhaitent commencer leurs expérimentations le plus rapidement possible, conformément aux ordres de Tokyo. Ils s'établissent donc immédiatement à proximité du premier camp de prisonniers installé par l'armée, celui-là même où les investigateurs peuvent se retrouver piégés !

En attendant une installation prochaine près de Harbin, l'unité Togo entame ses expérimentations sur la peste.

Il n'existe aucun traitement et un individu atteint par cette maladie sait qu'il va mourir. À moins que la magie chinoise ou *l'Écorcheur Céleste*, qui peut guérir les plaies et les corps, puisse agir...

Un lien avec les Shen De

Les Poissons qui Marchent ont infiltré cette unité. Ils s'intéressent aux travaux portant sur les résistances humaines et les contaminations. Accessoirement, ils découvrent des porteurs de tatouages magiques. Dans ce cas, ils procèdent à des prélèvements des symboles, afin de tenter de greffe et contourner ainsi l'obligation d'avoir des encres et des tatoueurs.

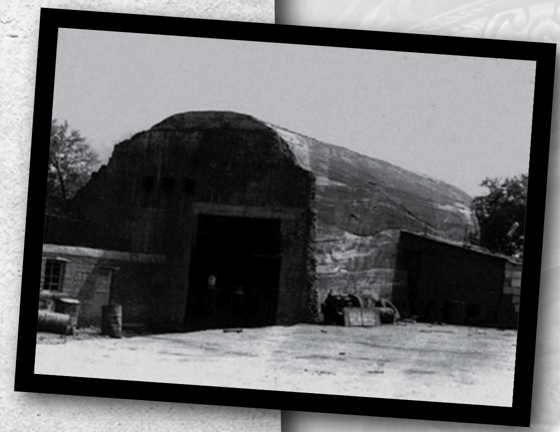
La peste, fléau mortel

La peste est une maladie mortelle pour l'homme. Elle est causée par un bacille découvert en 1894 à l'Institut Pasteur. Elle est principalement véhiculée par le rat, mais peut l'être par d'autres animaux qui peuvent également infecter l'être humain par contact ou morsure.

Un sérum anti-pesteux est mis au point en 1908, suivi en 1921 par un premier vaccin élaboré par l'Institut Pasteur. Ce n'est qu'en 1932 qu'est conçu un vaccin qui sera utilisé dès 1933 et qui restera efficace très longtemps contre la peste pulmonaire.



Des prisonniers entravés attendent leur sort





Shiro Ishii (1892 – 1959)

Criminel de guerre

Ce personnage historique est le créateur de la sinistre unité 731. Il a 39 ans au moment de cet épisode. Arrogant et cynique, il est uniquement préoccupé par les résultats de ses premières expérimentations. Son équipe et lui ne comptent pas s'attarder à Bayuquan, qu'ils veulent rayer de la carte par une contamination de peste.

Historique

- 1922. Il est médecin à l'hôpital de la première armée de Kyoto.
- 1924. Il se spécialise dans la recherche bactériologique.
- 1928. Il étudie en Europe, notamment à l'Institut Pasteur de Paris et l'Institut Robert Koch de Berlin. Il établit un faux rapport affirmant que les puissances occidentales préparent des armes bactériologiques.
- 1930. Il devient membre de plusieurs sociétés secrètes et reçoit le soutien de colonels de factions ultranationalistes. Il devient lieutenant-général et obtient un poste à l'université médicale militaire de Tokyo.
- 1931. Il invente pour l'armée un filtre pour nettoyer l'eau des bactéries.
- 1932. Avec l'accord de l'armée, il commence ses expérimentations sur les humains et met en place l'unité Togo (qui sera renommée unité 731en 1941).
- 1945. Il quitte la Mandchourie face à l'invasion de l'armée rouge et se réfugie à Tokyo. Il négocie avec les Américains son impunité contre le résultat de ses travaux.

Durant son séjour à l'Institut Pasteur de Paris, il a croisé l'un des instigateurs dans l'aventure préalable intitulée *Paris – Faculté de Médecine*.

Motivations

Ce criminel est uniquement préoccupé par ses expérimentations. Il compte réaliser ses premières inoculations de peste pour observer les résultats immédiats, puis organiser la contamination de toute la ville.

Pour le compte de l'Océan Noir, il réalise également les prélèvements des tatouages magiques (Kang Daï et Saitô), afin de tenter des greffes sur des Shen De volontaires.

Compétences

Langues (anglais)	50 % (25/10)
Langues (français)	50 % (25/10)
Langues (allemand)	50 % (25/10)
Recherche épidémiologie	75 % (37/15)

Personnalité

Sournois, arrogant, meurtrier

La cellule

Les soldats japonais ont improvisé des cellules et des salles d'expérimentations dans ce qui était le dispensaire. Ils n'ont pas pris le temps de complètement sécuriser les lieux pour réduire les tentatives d'évasion. En fait, ils savent parfaitement que l'armée ne va pas stationner longtemps à Bayuquan et ils se sont contentés du strict nécessaire.

Les investigateurs sont enfermés dans une cellule aveugle puante. Sur le sol, on a renoncé à ôter les diverses couches de paillasses, tapis et couvertures empilées et imprégnées de crasses. Elles forment une succession de couches compactes où grouille la vermine.

Dans un coin de la pièce, on a empilé l'ancien mobilier, des planches et de ballots de linge. Ces amoncellements dissimulent une cheminée. Si les investigateurs décident de s'évader, il leur est possible de dégager l'accès pour tenter de remonter dans le conduit, jusqu'au premier étage.

Mais avant cela, les investigateurs peuvent observer le prélèvement des tatouages de Kang Daï et Saitô à travers les embrasures de la porte…

Prélèvement des tatouages

Depuis leur cellule, les investigateurs témoins ne peuvent pas empêcher les deux scènes qui vont suivre. Elles sont destinées à leur donner des indices sur les recherches des Shen De et lever le voile sur les possibilités de greffes des tatouages (que l'on retrouvera dans le tout dernier épisode de cette campagne, mais cette fois-ci pratiquée par l'Écorcheur Céleste !).

Dans la pièce voisine de la cellule, on a installé une table d'opération moderne : draps blancs, outils de chirurgiens stérilisés, etc. Juste à côté, on a bâti à l'horizontale un chevalet de bois. Sa forme en X ne laisse aucun doute, il est destiné à entraver un prisonnier.

Le premier d'entre eux est Kang Daï, la taupe. Il est fermement maintenu par quatre soldats. À bien y regarder, test d'*Anthropologie*, les investigateurs peuvent se rendre compte qu'il s'agit de Shen De, peut-être déjà aperçus lors de la cérémonie de l'entrepôt. Le malheureux n'est pas anesthésié pour cette opération ! À ses côtés, un Shen De se place torse nu sur la table d'opération.

Puis, Shiro Ishii s'approche, scalpel en main. D'un geste professionnel, il pratique une incision tout autour du tatouage puis prélève le fragment de peau, sous les hurlements de douleur du Chinois.

Le prélèvement terminé, il se dirige vers le Shen De allongé. On a pris la précaution de nettoyer son bras à l'alcool pour empêcher l'infection, mais l'opération se fait à vif ! Il réédite son geste, en ôtant un fragment de peau pour le remplacer par le tatouage. Il n'a aucune considération pour la compatibilité sanguine ou les risques d'infection. Le Shen De reçoit un bandage et quitte la pièce.

Le pauvre Kand Daï est ensuite remplacé par Saitô Matsumoto. Quatre hommes amènent Saitô jusqu'au chevalet. Le jeune Japonais reste silencieux face à son sort. Il n'émet même pas un cri ou un gémissement durant le temps où son tortionnaire découpe sa chair et lui prélève *La Griffe Acérée du Tigre*. Non loin de là, un autre Shen De a pris place sur le chevalet. Mais les choses ne se passent pas comme prévu...

Après lui avoir greffé le tatouage, Shiro Ishii contemple son œuvre. Mais le Shen De ne se relève pas. Il commence à gémir, puis à se tordre de douleur. Il tente d'arracher le tatouage, mais le chirurgien l'en empêche. Trop tard : La seconde suivante, le tatouage du tigre lacère son nouvel hôte, ce voleur qui se fait passer pour son vrai porteur. La griffe s'élargit et ouvre le bras du Shen De ! La blessure se poursuit sur le torse et le Shen De meurt comme s'il avait été lacéré par les griffes d'une créature monstrueuse.

Ces épouvantables visions peuvent faire perdre 1/1D6 SAN aux observateurs.

Puis, c'est le tour du ou des investigateurs prisonniers. Mais le criminel ne vérifie même pas qu'ils portent un tatouage. Le sort qu'il leur réserve est tout autre...

Quelques mots de Shiro Ishii

Ce paragraphe est uniquement destiné à l'investigateur ayant vécu l'aventure préalable intitulée *Paris – Faculté de Médecine*, s'il est emprisonné dans le dispensaire. Rappelons que cette aventure met en scène Shiro Ishii alors qu'il se trouve à l'Institut Pasteur de Paris. Le moment est venu de donner une conclusion à cette histoire personnelle.

Malgré les années, le criminel du camp reconnaît parfaitement l'investigateur qu'il a rencontré à Paris. Mais il ne le salue pas. Son discours n'attend aucune réponse.

« *Je te connais. Tu as déjà essayé de m'empêcher d'agir à Paris. Peut-être es-tu venu pour voler mes secrets ou pour me tuer. Ou plus simplement pour savoir où m'ont conduit mes travaux. Tu vas le savoir. Je vais te faire partager mes recherches et tu pourras toi-même témoigner du résultat !* »

Contaminés par la peste !

Si aucun investigateur présent ne connaît Shiro Ishii, le Gardien adapte le discours précédent :

« *Vous êtes venu m'espionner et me voler mes travaux. Et bien, vous allez pouvoir vous rendre compte par vous-même du résultat. Dans quelques minutes, vous allez connaître l'arme la plus redoutable de l'armée impériale.* »

Puis, il donne quelques ordres en japonais à l'un de ses assistants. Quatre hommes attachent l'investigateur au chevalet. Puis l'un d'eux prélève un flacon dans les fûts entreposés non loin de là.

« *Autrefois, cette arme a détruit la moitié de l'Europe. Elle est plus puissante que toutes les armées du monde : la peste ! Même aujourd'hui il n'existe aucun vaccin.* »

D'un geste rapide, le criminel injecte le contenu du flacon dans le bras de l'investigateur.

Il reproduit l'opération sur trois pirates pris au hasard dans leur cellule.

« *Demain, le contenu de ces fûts sera répandu dans toute la ville, afin de vérifier la virulence du bacille et sa capacité d'anéantissement d'une population. Le Japon sera alors en mesure d'imposer ses conditions de victoires à tous ses ennemis. Mais je ne veux pas perdre mes premiers cobayes. Vous allez être exilés sur l'île de la Souffrance, où mon unité prendra régulièrement des nouvelles de votre santé...* »

Puis, il hurle quelques consignes à ses hommes. Le Gardien enchaîne alors avec les évènements suivants :

- L'investigateur et les trois pirates contaminés par la peste sont emmenés par un peloton de soldats. Ils sont conduits directement à bord d'une jonque où ils rejoignent d'autres malades. La rapidité d'exécution de cet ordre réduit presque à néant les éventuelles possibilités d'intervention des autres investigateurs qui voudraient empêcher le départ. Pour l'investigateur contaminé, l'aventure se poursuit au chapitre intitulé *Parvenir jusqu'à Zaoshou*, Livre 5, p. 23.
- Shiro Ishii quitte le camp en camion, escorté par quatre hommes armés. Il a laissé des consignes pour la contamination du camp. Là aussi, sa rapidité de décision fait qu'il est impossible d'empêcher son départ. Il rejoint l'histoire officielle et les investigateurs ne le reverront plus.
- S'il reste encore un investigateur prisonnier, celui-ci peut organiser son évasion avant la contamination du lendemain (cf. plus bas).

Les goules de l'unité 731

S'il le souhaite, le Gardien peut transformer les membres de l'unité 731 en régiment de goules charognards. Par exemple, cela peut être fait dans le cas où l'un des investigateurs aurait un compte à régler avec les goules, ou pour faire le lien avec une autre aventure.

Cette possibilité n'est pas développée dans cette campagne déjà complexe, mais on peut dès lors imaginer que l'armée japonaise traîne avec elle des compagnies de goules, responsables des expérimentations massives et faisant disparaître les charniers de leurs crocs puissants.

Conseils au Gardien – Séparer les investigateurs

Les intrigues de Bayuquan favorisent la séparation des investigateurs en plusieurs groupes :

- Ceux qui ont été contaminés par la peste sont expédiés sur l'île de la Souffrance.
- Ceux qui s'échappent en bateau peuvent également rejoindre l'île de la Souffrance, mais devront retrouver leurs compagnons.
- Toujours en bateau, un autre groupe peut décider de retrouver la flotte de Serpent Jaune.
- Enfin, si un dernier groupe s'évade par la terre, il lui faudra trouver un moyen de rejoindre l'île ou Serpent Jaune plus tard.

Dans tous les cas, le Gardien ne doit pas hésiter à séparer les investigateurs, voire à isoler l'un d'entre eux (peut-être en compagnie de Meï Fang pour jouer la carte de la romance). Dans ce dernier cas, son périple se transforme en véritable odyssée au milieu d'un pays en guerre :

- Échapper aux recherches de la police militaire.
- Trouver les moyens de subsistance.
- Trouver un bateau ou tout autre moyen de transport.
- Et peut-être aborder l'île de la Souffrance en solo du côté des écoles immergées et découvrir « la carte des portails » avant les autres…

- Les investigateurs restés à l'extérieur du dispensaire peuvent vouloir y pénétrer pour libérer leurs camarades, Saitô Matsumoto, les pirates, etc. ou bien pour en apprendre davantage sur les agissements de l'unité Togo (cela peut se produire même s'il ne reste aucun investigateur dans les lieux). Dans ce cas, ils peuvent obtenir des informations sur les fûts de bacille par Saitô ou Kang Daï.

La mission de Georges Guédon

Si les investigateurs se sont intéressés à la mission secrète de Georges Guédon (rendre compte des activités de Shiro Ishii), ils en savent largement assez sur les agissements du Japonais pour informer le gouvernement français. La mission s'arrêtera dès qu'un officiel français aura été alerté. En guise de preuve, les investigateurs peuvent emporter un flacon ou des documents qu'ils peuvent dérober sur le site.

S'évader du camp

Les investigateurs qui décideraient de patienter dans le camp s'exposeraient aux risques suivants :

- La capture par une patrouille japonaise. Dans ce cas, selon l'avancée du scénario, les investigateurs sont conduits aux baraquements de l'unité Togo, ou dans le meilleur des cas, vers Dairen.
- La contamination par la peste. Les Japonais n'hésiteront pas à répandre le bacille de la peste dans la ville.
- La méfiance de Meï Fang et de Qian Lan. Dans les deux cas, les jeunes femmes peuvent se demander si les investigateurs sont bien à la hauteur de la menace et s'il est prudent de s'allier à eux.

Élaborer un plan d'évasion

Si les investigateurs ne prennent pas cette initiative par eux-mêmes (!), elle peut être encouragée par Qian Lan ou les Mendiantes. Bien entendu, le plan d'évasion peut prendre toutes les formes que voudront lui donner les investigateurs. Mais voici les grandes lignes pour guider le Gardien :

- Avant tout, il convient de préciser que le camp de prisonniers a été improvisé par l'armée japonaise dans une ville qui n'était pas destinée à ça. Il n'a pas vocation à durer et l'armée compte avant tout sur la terreur pour que les habitants restent calfeutrés sans rien tenter. En prenant toutes les précautions qui s'imposent, il est cependant relativement facile de quitter la ville en jonque.
- Une observation rigoureuse des points de contrôle et des patrouilles (test d'intelligence ou de *Trouver Objet Caché*) montre quelques angles morts dans le dispositif de surveillance des Japonais. Il est possible de tracer un parcours à couvert depuis quelques maisons jusqu'aux quais et donc jusqu'aux jonques de pêcheurs.
- Il est également possible de tracer un chemin à couvert jusqu'aux véhicules militaires stationnés au sud. Malheureusement, ils sont gardés par quatre soldats. Si les investigateurs parviennent à les neutraliser, ils peuvent dérober un camion.
- Si on lui en fait la demande, Qian Lan peut solliciter l'aide de Mendiantes, afin qu'elles renseignent les investigateurs ou les aident à se déplacer dans le camp de prisonniers.
- Le meilleur moment pour tenter une évasion est la tombée de la nuit. Le maigre éclairage public est désorganisé, laissant de larges zones dans le noir.
- Si les investigateurs souhaitent pénétrer dans le dispensaire, ils peuvent s'en approcher en circulant à couvert dans les maisons environnantes. Le moyen le plus discret est d'y entrer directement par une fenêtre du premier étage.
- Qian Lan souhaite porter secours à Saitô (si ce dernier est toujours en vie). Elle tente donc de convaincre les investigateurs de se porter à son secours.
- Les investigateurs peuvent également envisager de libérer les pirates, également retenus prisonniers dans le dispensaire.
- S'ils s'emparent d'une jonque pour fuir, les Occidentaux peuvent compter sur les compétences de navigation des pirates, sinon sur celles d'un pêcheur chinois redevable aux Mendiantes.









Conseil au Gardien

Il ne s'agit pas de faciliter l'évasion ni de l'empêcher. Ici, le rôle du Gardien consiste à placer quelques obstacles sur la route des investigateurs et voir comment ils réagissent. S'ils maîtrisent la situation et savent faire face rapidement aux difficultés, on peut considérer que l'évasion a de bonnes chances de réussir :

- *Au moment où les investigateurs allaient emprunter une ruelle, deux soldats se plantent au milieu pour fumer une cigarette.*
- *À couvert dans une maison silencieuse, la maladresse d'un investigateur fait chuter du mobilier et déguerpir des chats. Le bruit attire une patrouille, qui s'arrête à la vue des félins.*
- *Un soldat japonais s'isole dans une ruelle alors que les investigateurs se cachent dans l'ombre. Il leur tourne le dos durant trois minutes. C'est une cible tentante ! Si les investigateurs ne tentent rien, il repart sans les avoir vus.*
- *Deux soldats surprennent Meï Fang et l'entraînent dans une maison isolée. Il est possible d'y entrer sans se faire remarquer et d'agir silencieusement : couteau, baïonnette, etc.*

La peste

La peste est une maladie épidémique et contagieuse d'une extrême gravité, capable d'entraîner la mort. Elle est transmise par le bacille du Yersin et généralement véhiculée par les rats et les puces. On distingue trois formes de maladie : la peste bubonique (la plus fréquente et la moins grave, qui se guérit spontanément dans 1/3 des cas), la peste pulmonaire (mortelle en trois jours) et la peste septicémique.

Transmission à l'homme

La peste se transmet aux humains par une piqûre de puce ou par contact avec des animaux infectés (rats, chiens, etc.). Le bacille s'introduit dans le corps par l'intermédiaire de la peau ou des muqueuses. Il atteint ensuite les ganglions et la maladie se déclare.

La peste bubonique

Sa période d'incubation est de six à dix jours. Elle se caractérise par l'apparition de bubons, c'est-à-dire de gonflement de la peau sous l'effet d'un liquide contenant les germes, très douloureux. Le malade est fatigué et fiévreux. Il peut être agité, prostré ou victime de délires.

Dans le meilleur des cas, mais le moins fréquent, les défenses immunitaires de l'organisme suffisent à limiter l'envahissement. Les tissus malades se nécrosent et la guérison peut intervenir en une dizaine de jours.

Mais dans deux tiers des cas, le bacille entre dans le sang. Survient alors une septicémie mortelle en 36 heures.

La peste pulmonaire

Elle est consécutive d'une inhalation des germes, émis par le porteur d'une peste bubonique ou pulmonaire. Elle stoppe les fonctions du foie, des reins et du cerveau. Sans traitement, elle est mortelle dans 100 % des cas. Le décès survient entre quelques heures et moins de trois jours.

La peste septicémique

Elle résulte des mêmes formes de contamination, mais ses effets sur l'organisme sont différents : nausées, vomissements, diarrhées, ecchymoses et saignements en cas de petits chocs, gangrène des extrémités. Sans traitement, elle est également fatale.

Les effets sur les personnages

Dans notre histoire, l'unité Togo travaille sur le bacille de la peste bubonique, qui n'est pas systématiquement mortelle. L'investigateur a donc une chance d'en réchapper. Il peut jouer la statistique, ou tenter de se trouver un remède :

- En 1931, les traitements sont encore expérimentaux et confidentiels. Il n'existe aucun remède dans les environs immédiats du camp. Cependant, le Gardien peut décider que la future unité 731 dispose d'une thérapie. Elle s'installera dans les environs de Harbin après que les investigateurs reviennent de Mongolie. L'investigateur peut tenter une incursion dans ses laboratoires pour s'emparer d'un traitement.
- L'investigateur peut également découvrir que les Reines Siamoises de Zaoshou sont immunisées au bacille de la peste. Cette piste ne constitue pas une solution en elle-même, mais elle pointe vers l'existence de l'Écorcheur Céleste, capable de « guérir chairs et peaux ». Cette information est à mettre en lien avec une divination du Marchand Ambulant, qui fait référence à la « Fortune ». Il s'agit d'une pièce de monnaie porte-bonheur, avec laquelle on paie l'Écorcheur. Il se trouve que les reines siamoises possèdent l'une de ces pièces, pour leur propre usage.

L'investigateur malade de la peste bubonique va donc passer par les étapes suivantes :

- Six jours d'incubation, durant lesquels il peut rechercher un traitement à sa maladie.
- Le septième jour, un Gardien conciliant peut lui faire lancer un test de CON afin de déterminer s'il résiste à la maladie. Il a 10 % de chance d'être naturellement sur la voie de la guérison. En cas d'échec, il perd 1 point de vie par jour. Bien entendu, si l'investigateur est sur la trace de l'Écorcheur Céleste, le Gardien fait coïncider l'issue de la maladie avec la guérison que peut lui vendre l'Écorcheur. Cela peut faire l'objet d'un climax propre à ce personnage.

Conseil de maîtrise

Comme pour les autres scénarios, il est possible d'accroître la tension en interrompant la partie à la découverte d'éléments clés de l'histoire :

- Les investigateurs sont les témoins de la cérémonie des Shen De.
- Un investigateur capturé par les Japonais reçoit une injection du bacille de la peste !
- Lors de l'évasion, un investigateur détruit la serrure de la cellule des pirates et leur permet de s'évader (cette scène est plutôt positive par rapport aux scènes habituelles).
- Enfin, les évadés ont grimpé à bord d'une jonque et filent vers le large, observant le feu ravager les bacilles de la peste !

Stoppez la partie juste après ces descriptifs, et laissez l'imagination des joueurs faire le reste.

Climax et révélation

Ce chapitre propose de nombreuses scènes de tension :

- La traque de l'armée japonaise.
- Les divers épisodes dans le camp de prisonniers.
- Et surtout l'évasion des investigateurs, peut-être accompagnés par des pirates.

Le principal retournement de situation de ce chapitre est le suivant :

- Un, ou plusieurs, investigateurs peuvent avoir été contaminés par la peste. Les malades sont envoyés sur l'île de la Souffrance.

Ruiner le plan de contamination

Les investigateurs ont plusieurs moyens d'apprendre les plans de contamination des Japonais :

- Shiro Ishii les a exposés durant son expérimentation, au minimum en présence de Saitô et Kang Daï, prisonniers dans les cellules à ce moment-là. Si les investigateurs ou Qian Lan les font évader, ils pourront révéler ce sinistre projet.
- Le cas échéant, ils peuvent revenir sur le document indiquant la mission secrète de Georges Guédon et décider d'en apprendre plus.
- Enfin, et pour éveiller les soupçons des investigateurs, le Gardien peut décider de mettre en scène quelques individus de l'unité Togo, porteurs de leurs combinaisons protectrices et occupés à inventorier quelques fûts.

Dans la pièce où ils sont entreposés, les fûts ne sont pas visibles des soldats qui surveillent l'intérieur du dispensaire. S'ils se montrent prudents, les investigateurs peuvent tenter de neutraliser cette menace microscopique, mais si dévastatrice. Le moyen le plus efficace est d'y mettre le feu à l'aide des alcools et autres produits inflammables amenés par les Japonais dans l'infirmerie.

Vers la suite de cette aventure

Au départ de Bayuquan, les investigateurs peuvent suivre plusieurs pistes :

- Se diriger vers l'île de la Souffrance. C'est là que se trouve Agaï Chen, leur objectif depuis qu'ils ont quitté Paris. Cette destination peut être choisie ou imposée aux investigateurs atteints de la peste. Dans les deux cas, enchaîner sur le chapitre intitulé *L'île de la Souffrance* (Livre 5, p. 22).
- Chercher la flotte pirate de Serpent Jaune. Si les investigateurs ont libéré les pirates de Bayuquan, leurs recherches, et surtout leur prise de contact, en seront facilitées. Pour cette piste, enchaînez sur le chapitre intitulé *Les Pirates de Serpent Jaune* (Livre 5, p. 3).
- D'autres pistes peuvent être envisagées, mais la plupart des indices dont ils disposent pointent vers l'île de la Souffrance ou vers Serpent Jaune. Vouloir s'enfoncer en Mandchourie sans informations complémentaires ne mènerait à rien.

Selon les décisions des investigateurs, certains d'entre eux peuvent être accompagnés de personnages non joueurs. Quel que soit le cas de figure, le Gardien prend garde à ce qu'aucun des personnages suivants ne soit oublié :

- **Meï Fang**, l'interprète des investigateurs, qui les accompagne depuis Paris.
- **Qian Lan**, la Gardienne et dirigeante de la Société des Mendiantes. Elle escorte Guang Ying en permanence.
- **Guang Ying**, l'ombre du vieil aveugle. Il se laisse guider par Qian Lan.
- **Kang Daï** et **Saitô**. Les deux hommes peuvent avoir été libérés, mais, sévèrement blessés, ils ne poursuivront pas l'aventure plus avant.

Récompenses

Depuis qu'ils ont quitté Paris, les investigateurs ont déjà affronté maints dangers et acquis bon nombre d'informations sur les enjeux de cette aventure. L'invasion de la Mandchourie et leur enfermement dans le camp de Bayuquan marquent une étape très importante dans leur engagement vis-à-vis de l'histoire. Pour ces raisons, ils peuvent bénéficier des récompenses suivantes :

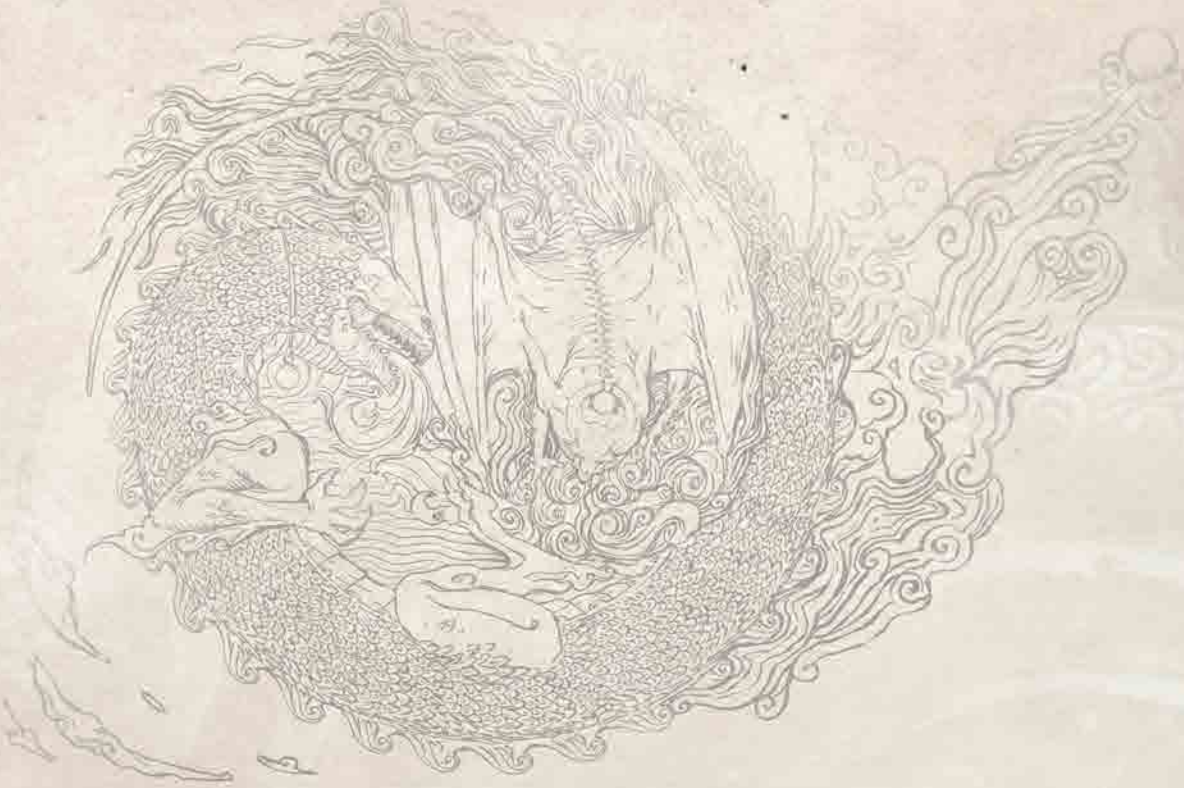
- Les investigateurs gagnent 2D6 en Mythe de Cthulhu.
- Les investigateurs gagnent 1D8 en SAN.
- Si les investigateurs sont parvenus à empêcher la contamination de la population par la peste, ils gagnent 2 points de SAN.
- Le ou les investigateurs qui auraient empêché la mort de Saitô gagnent 2 points de SAN.

Mais surtout, au regard des épreuves déjà traversées, de leur sang-froid et de leur détermination à poursuivre l'aventure :

- Les investigateurs gagnent 1 point d'Aplomb.

Fin de la troisième partie





五大折磨